

ALICE MARA FERREIRA

**MULTILETRAMENTOS E APRENDIZAGEM: FOLCLORE COMO RECURSO
INCLUSIVO PARA ESTUDANTES COM TRANSTORNO DO ESPECTRO
AUTISTA
EBOOK PEDAGÓGICO**

**PONTA GROSSA
2026**

ALICE MARA FERREIRA

**MULTILETRAMENTOS E APRENDIZAGEM: FOLCLORE COMO RECURSO
INCLUSIVO PARA ESTUDANTES COM TRANSTORNO DO ESPECTRO
AUTISTA
EBOOK PEDAGÓGICO**

Recurso Educacional apresentado como um dos requisitos para aprovação no Programa de Mestrado Profissional em Educação Inclusiva - PROFEI pela Universidade Estadual de Ponta Grossa, como requisito parcial para obtenção do título de mestre em educação Inclusiva Linha I de Pesquisa: Educação Especial na Perspectiva Inclusiva Orientadora: Prof.^a. Dr.^a. Vera Lucia Martiniak

**PONTA GROSSA
2026**

Realização

Universidade Estadual de Ponta Grossa- Paraná
Programa de Mestrado Profissional em Educação Inclusiva - PROFEI

Supervisão Geral

Prof^a Dra. Vera Lúcia Martiniak

Elaboração

Alice Mara Ferreira

Designer gráfico

Carime Klock Ernzen

Ficha Técnica

Título do Recurso:

MULTILETRAMENTOS E APRENDIZAGEM: FOLCLORE COMO
RECURSO INCLUSIVO PARA ESTUDANTES COM TRANSTORNO DO
ESPECTRO AUTISTA - EBOOK PEDAGÓGICO

Autora: Alice Mara Ferreira

Orientador: Dra. Vera Lucia Martiniak

Instituição: Universidade Estadual de Ponta Grossa- Pr- Ano: 2026

Imagens: Este material utiliza ilustrações geradas por Inteligência Artificial Google Gemini 3.0 Pro, as quais não possuem copyright humano, além de elementos gráficos produzidos e editados na plataforma Canva.

P383 Ferreira, Alice Mara

Multiletramentos e aprendizagem: folclore como recurso inclusivo para estudantes com transtorno do espectro autista / Alice Mara Ferreira. Ponta Grossa, 2026.

53 f.; il.

Produto da dissertação *A escolarização de estudantes com Transtorno do Espectro Autista (TEA) na escola regular* (Mestrado Profissional em Educação Inclusiva em Rede Nacional - Área de Concentração: Educação Inclusiva), Universidade Estadual de Ponta Grossa.

Orientadora: Profa. Dra. Vera Lucia Martiniak.

1. Educação inclusiva. 2. Multiletramentos. 3. Transtorno do Espectro Autista. 4. Folclore brasileiro - Estudo e ensino. 5. Material didático. I. Martiniak, Vera Lucia. II. Universidade Estadual de Ponta Grossa. Educação Inclusiva. III.T.

CDD: 371.9

MULTILETRAMENTOS E
APRENDIZAGEM: FOLCLORE
COMO RECURSO INCLUSIVO PARA
ESTUDANTES COM
TRANSTORNO DO ESPECTRO
AUTISTA



Autora: Alice Mara Ferreira



Atua há mais de 15 anos como professora de língua portuguesa e língua espanhola no Colégio Estadual Professor José Gomes do Amaral em Ponta Grossa - Pr. Formada pela Universidade Estadual de Ponta Grossa- Pr. Mestranda no Mestrado Profissional Em Educação Inclusiva Em Rede Nacional PROFEI, pela Universidade Estadual de Ponta Grossa - Linha de Pesquisa I Educação Especial na Perspectiva Inclusiva

Orientadora: Dr^a Vera Lucia Martiniak



Possui Doutorado em Educação, na linha de concentração em História, Filosofia e Educação pela Universidade Estadual de Campinas UNICAMP. Atualmente é professora permanente do Programa de Pós-Graduação em Educação da UEPG na linha de História e Políticas Educacionais e pesquisadora do Grupo de Estudos e Pesquisas História Sociedade e Educação-HISTEDBR da Universidade Estadual de Campinas-UNICAMP. Professora da pós-graduação na disciplina de Pedagogia Histórico-crítica, Fundamentos e Políticas Públicas. Professora do Programa de Mestrado Profissional em Educação Inclusiva.

SUMÁRIO

Apresentação.....	9
Transtorno do Espectro Autista.....	12
Características do Transtorno do Espectro Autista.....	13
Estudante TEA na escola regular.....	14
Multiletramentos.....	15
O que são Multiletramentos?.....	16
Princípios.....	18
Multiletramentos e a língua portuguesa.....	17
Multiletramentos e descritores de língua portuguesa.....	20
Objetivos.....	21
Flexibilização curricular.....	22
Quadros comparativos.....	23
Recursos pedagógicos.....	24
Adaptações curriculares para estudantes com TEA.....	25
Síntese da Sequência Didática.....	26
Rubrica: observação do professor.....	27
Sequência Didática.....	28
Lenda Saci Pererê.....	30
História em quadrinho e música.....	33
Atividades interativas.....	33
Lenda Iara.....	36
História em quadrinho e música.....	39
Atividades interativas.....	40
Lenda Curupira.....	44
História em quadrinho e música.....	47
Atividades Interativas.....	48
Atividade de aplicação <i>Wayground</i>	50
Reflexões.....	51
Referências.....	52



APRESENTAÇÃO

Olá, Professor(a)!

Neste e-book, tradição e inovação caminham lado a lado: o folclore popular dialoga com as tecnologias contemporâneas, oferecendo ao educador práticas pedagógicas que aproximam teoria e prática.

Ao abrir estas páginas, o leitor recebe um convite para transformar a sala de aula em um espaço de encontro, onde tradição e inovação se entrelaçam, o folclore encontra a tecnologia e a aprendizagem se revela como um território vivo de cultura, imaginação e inclusão.

O folclore brasileiro vai muito além de histórias populares: são fragmentos da memória coletiva que guardam valores, símbolos e ensinamentos. Quando revisitadas sob a perspectiva dos Multiletramentos, tornam-se ferramentas vivas para a formação dos estudantes, permitindo que diferentes linguagens e mídias dialoguem com práticas pedagógicas significativas e inspiradoras.

Este e-book foi elaborado com o propósito de oferecer aos educadores um recurso pedagógico inclusivo, fundamentado na perspectiva dos Multiletramentos e na riqueza cultural das lendas brasileiras.

A proposta nasce da necessidade de ampliar as práticas educativas voltadas para estudantes com Transtorno do Espectro Autista, garantindo-lhes acesso a experiências de aprendizagem significativas, diversificadas e equitativas, oferecendo estratégias de adaptação e recursos digitais que promovem acessibilidade e equidade.

Para este recurso educacional foram escolhidas as lendas do Saci Pererê, da Iara e do Curupira.

A sequência didática não foi organizada por número fixo de aulas, respeitando o tempo e a realidade de cada estudante, pois uma educação que reconhece e celebra a diversidade reafirma o compromisso de garantir que cada estudante encontre seu próprio caminho de expressão e aprendizagem.

O material busca articular tradição e inovação, cultura e tecnologia, oralidade e multimodalidade, por meio de atividades que estimulam a imaginação, a criatividade e o desenvolvimento da linguagem oral e escrita.

Para Sagário (2023) “as lendas e mitos transmitiram valores, conhecimentos e moldaram identidades individuais e coletivas ao longo da história”.

Em Guimarães Pereira (2020) se reforça que “valorizar as expressões da cultura regional de todo um povo é privilegiar a diversidade”.

Câmara Cascudo (1984) ressalta que o folclore é uma forma de transmissão de valores e saberes coletivos, e ao ser trabalhado em sala de aula, possibilita a valorização da cultura popular e o fortalecimento da memória social.

As lendas, como gênero textual pedagógico, ao serem trabalhadas dentro da perspectiva dos Multiletramentos, permitem que os estudantes explorem universos simbólicos e narrativas envolventes, despertando interesse e curiosidade, além de favorecer práticas de compreensão e produção em múltiplas linguagens.

Que este material seja fonte de motivação e apoio para todos aqueles que acreditam que a educação inclusiva representa o caminho para uma sociedade mais justa e humana.

¹ Declaro que utilizei ferramentas de inteligência artificial generativa exclusivamente como apoio à escrita, à revisão textual e à criação de imagens. Todas as ideias, escolhas metodológicas e decisões de conteúdo são de minha autoria. As referências empregadas foram pesquisadas, conferidas e validadas por mim, em conformidade com princípios éticos e acadêmicos.

TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA

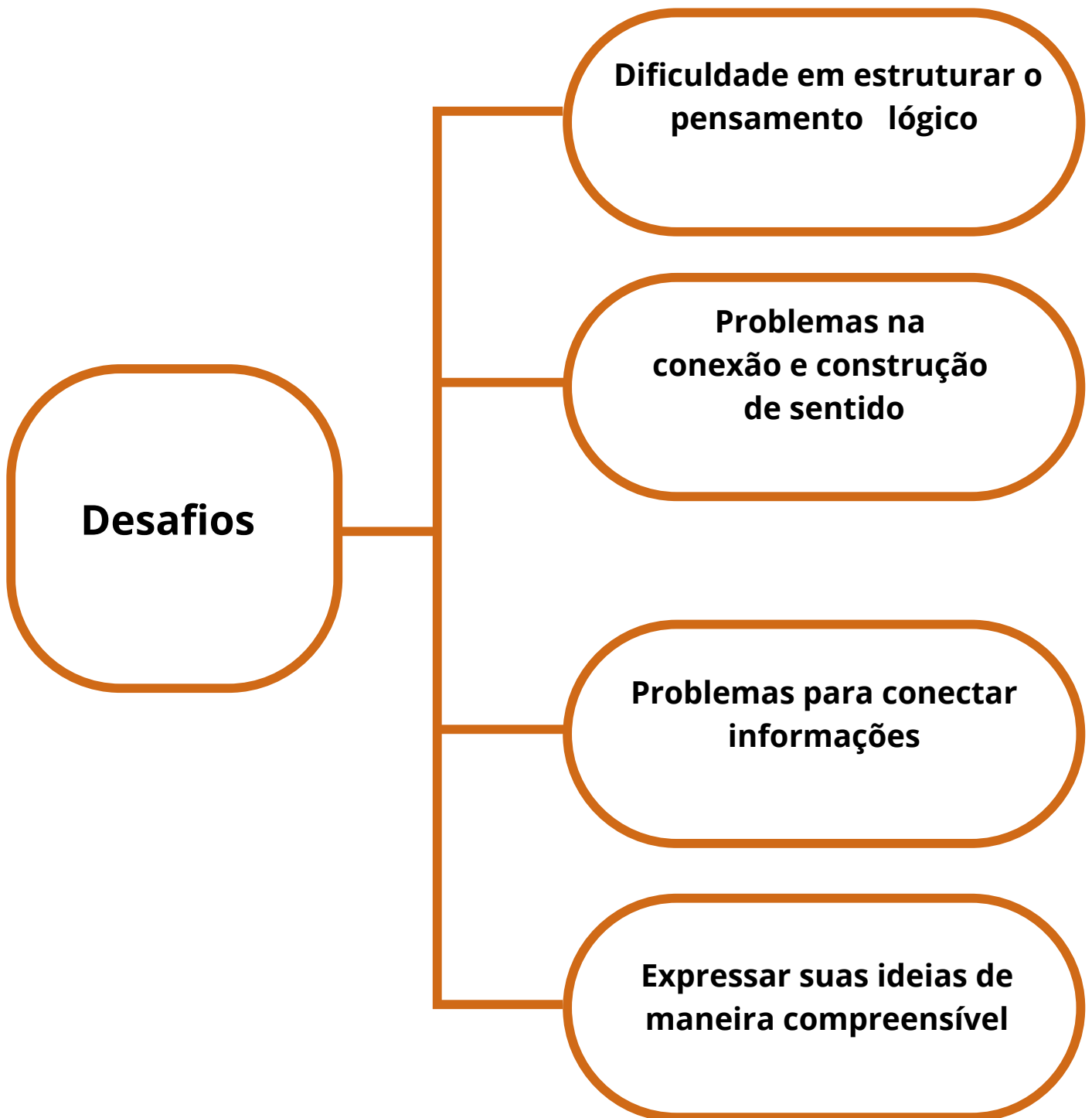


CARACTERÍSTICAS

TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA



ESTUDANTE TEA NA ESCOLA REGULAR



MULTILETRAMENTOS



O QUE SÃO MULTILETRAMENTOS?

**Conceito de
Multiletramentos surge a
partir das discussões do
New London Group (1996)**

**No Brasil, Rojo (2012) reforça que
os multiletramentos permitem que
os estudantes se apropriem de
múltiplas formas de significação**

Defendem a necessidade de ampliar as práticas de leitura e escrita para além do texto impresso, incorporando diferentes linguagens, mídias e contextos culturais

No caso dos alunos com TEA, adaptações metodológicas como o uso de recursos visuais, a segmentação das tarefas e a flexibilidade de tempo são fundamentais para promover equidade no processo educativo (Schwartzman, 2011)

Mantoan (2003) destaca que a inclusão escolar não se limita ao acesso físico, mas envolve práticas pedagógicas que garantam a aprendizagem de todos os estudantes

PRINCÍPIOS

**Integração com
tecnologias digitais**

**Aprendizagem ativa e crítica
Multimodalidade**

**Aprendizagem ativa
e crítica**

**Diversidade cultural e
linguística**

MULTILETRAMENTOS E A LÍNGUA PORTUGUESA

**Segundo a BNCC: Multiletramentos
são fundamentais para articular o
texto escrito às mídias digitais
(BRASIL, 2018)**

**Reconhecidos como parte
essencial no desenvolvimento de
competências socioemocionais,
digitais e comunicativas**

**Abrangem diferentes
manifestações culturais — do
cânone ao popular, da cultura
de massa às culturas juvenis**

MULTILETRAMENTOS E DESCRITORES DE LÍNGUA PORTUGUESA

Os Multiletramentos dialogam diretamente com os descritores de Língua Portuguesa, ao organizarem habilidades essenciais como localizar informações explícitas, inferir sentidos e interpretar textos multimodais (PARANÁ, 2019).

D01: Localizar informações explícitas em um texto

D03: Inferir o sentido de uma palavra ou expressão

D04: Inferir uma informação implícita em um texto

D05: Interpretar texto com auxílio de material gráfico

D06: Identificar o tema de um texto

D09: Reconhecer diferentes gêneros textuais e suas características.

OBJETIVOS

GERAL

Fundamentado na BNCC e na pedagogia dos Multiletramentos com intenção de viabilizar a acessibilidade e equidade, respeitando os ritmos e necessidades individuais dos estudantes com TEA.

ESPECÍFICOS

**Estimular a
imaginação,
criatividade e
linguagem
oral/escrita**

**Desenvolver
habilidades: de
leitura, interpretação
e produção textual**

**Promover
diferentes modos
de significação**

**Multiletramentos
para promover
equidade**

FLEXIBILIZAÇÃO CURRICULAR

Uso constante de recursos visuais (pictogramas, imagens de apoio)

Segmentação das tarefas em passos curtos e claros

Tempo flexível para execução das atividades
Recontar a história em uma frase curta.

Modelagem de respostas
(frases prontas, exemplos visuais)

Incentivo à expressão multimodal
(oral, escrita, visual, digital)

QUADROS COMPARATIVOS

Aspecto			
Sensibilização inicial	Vídeo animado + cartões visuais (carapuça, floresta)	Vídeo animado + cartões visuais (rio, sereia)	Vídeo animado + cartões visuais (floresta, pés virados)
Leitura multimodal	Texto lido + slides ilustrados + HQ digital	Texto lido + slides ilustrados + HQ digital	Texto lido + slides ilustrados + HQ digital
Exploração da narrativa	Identificação de personagens e ações com pictogramas (correr, brincar)	Identificação de personagens e ações com pictogramas (cantar, nadar)	Identificação de personagens e ações com pictogramas (proteger, assustar)
Produção criativa	Oral, escrita , visual , digital	Oral, escrita , visual , digital	Oral, escrita , visual , digital
Flexibilizações curriculares para estudantes TEA	Recursos visuais, segmentação, tempo flexível, modelagem de respostas, expressão multimodal	Recursos visuais, segmentação, tempo flexível, modelagem de respostas, expressão multimodal	Recursos visuais, segmentação, tempo flexível, modelagem de respostas, expressão multimodal
Avaliação	Participação, progresso individual	Participação, progresso individual	Participação, progresso individual

RECURSOS PEDAGÓGICOS

Recurso	Exemplo de uso com lendas
Aplicativos de leitura digital	Google Livros, Leitor de PDF com áudio)
Vídeos educativos	YouTube Kids, curtas animados)
Jogos interativos	Kahoot, Wordwall
Quadrinhos digitais	Pixton, Canva, Storyboard
Mapas mentais e organizadores visuais	MindMeister, Coggle
Recursos de acessibilidade	Pictogramas, softwares de comunicação alternativa como Boardmaker)
Produção multimodal (PowerPoint, Google Slides, Genially)	PowerPoint, Google Slides, Genially
Áudio e música	Podcasts infantis, gravações simples

ADAPTAÇÕES CURRICULARES PARA ESTUDANTES COM TEA

Adaptação	Exemplo prático com lendas
Segmentação das tarefas em passos curtos e claros	Durante a leitura das lendas mostrar cartões ilustrados com os personagens e suas representação
Tempo flexível para execução das atividades	Permitir que o aluno leve mais tempo para desenhar ou escrever uma frase sobre a lenda, oferecendo pausas e retomando sem pressão.
Modelagem de respostas	Disponibilizar frases-modelo como: “Ele mora na...”, “Ela usa uma...”, para que o aluno complete com palavras ou imagens.
Incentivo à expressão multimodal	Cada estudante escolhe como expressar sua compreensão: oral (contar em roda), escrita (frases curtas), visual (desenho), ou digital (quadrinhos ou slides).

Fonte: elaborado pela autora (2025)

SÍNTESE DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA

Aspectos em Comum			
Valorização da cultura popular	X	X	X
Integração de recursos digitais	X	X	X
Adaptações para estudantes com TEA	X	X	X
Exploração multimodal (texto, imagem, som, oralidade)	X	X	X
Produção criativa dos alunos	X	X	X
Promoção da inclusão e diversidade	X	X	X
Estímulo à imaginação e interpretação	X	X	X

Fonte: elaborado pela autora (2025)

RUBRICA: OBSERVAÇÕES DO PROFESSOR

Critério	Pontuação	Média	Descritor
Adequação ao gênero	0-20		Descritor
Coesão e coerência	0-15		O texto é organizado e compreensível? Usa conectivos adequados?
Criatividade e autoria	0-10		O aluno apresenta um olhar próprio? O título é instigante?
Uso de recursos multimodais	0-15		Vídeo/imagem/áudio contribui para o sentido da narrativa?
Ortografia e convenções	0-10		Há domínio da norma padrão da língua escrita?

Fonte: Adaptada: https://www.educacao.pr.gov.br/sites/default/arquivos_restritos/files/documento/2025-07/estagio_probatorio_portfolio_equipes_tecnicas_rubrica.pdf

SEQUÊNCIA DIDÁTICA



Fonte: Gerada pela autora com auxílio da inteligência artificial [Gemini 3.0 Pro], em 19 dez. 2025..

**Saci que gira redemoinhos de
curiosidade, lara
que canta segredos de
diversidade,
Curupira que guarda o saber da
terra.**

Fonte: Poema criado por Alice Mara Ferreira em colaboração com Microsoft Copilot (IA), 21 nov. 2025.

Quando a Tradição Encontra o Amanhã

**Entre rios, florestas e travessuras,
as lendas brasileiras continuam a soprar seus segredos.**

**O Saci brinca com o vento,
a lara encanta com seu canto,
o Curupira protege cada raiz da mata.**

**Na sala de aula, essas vozes antigas se renovam,
transformadas em imagens, sons e palavras,
tecendo pontes entre tradição e tecnologia,
entre diversidade e inclusão.**

**Que cada educador encontre, nestas páginas,
não apenas atividades, mas caminhos de esperança.**

**Que cada estudante descubra, em cada lenda,
um espaço para ser, criar e pertencer.**

**Porque ensinar é também narrar,
e narrar é sempre acreditar
que o futuro pode ser mais justo,
mais humano, mais plural.**

LENDA SACI PERERÊ



**Saci, Saci, pula sem parar, numa perna só
começa a rodar. Com seu gorro vermelho,
faz travessura, esconde brinquedo,
bagunça a mistura. Assobia forte, some
num clarão, mas gosta de riso e de
diversão.**

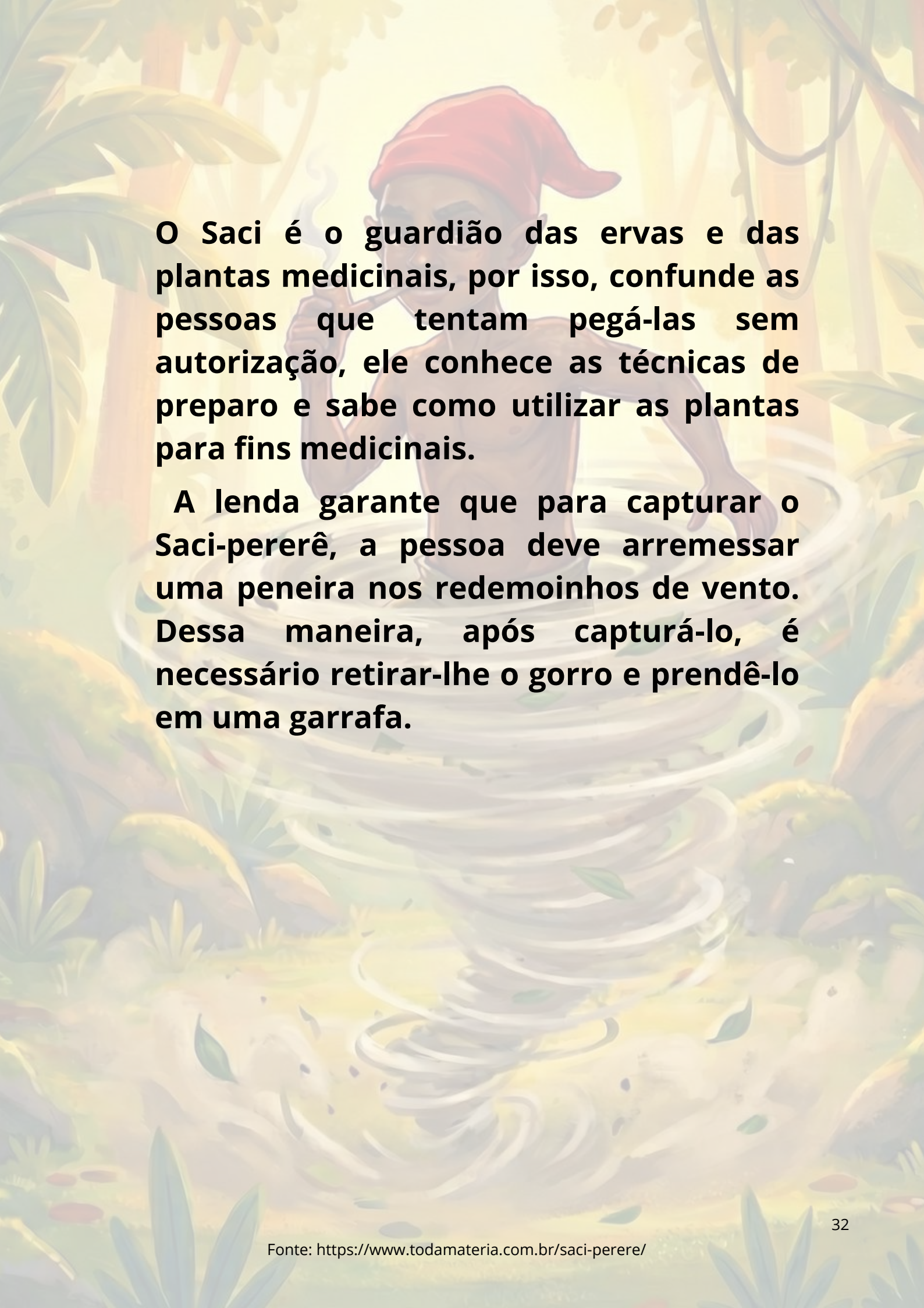
**Saci, Saci, danado e ligeiro, folclore da
mata, amigo verdadeiro.**

Poema criado por Alice Mara Ferreira em colaboração com Microsoft Copilot (IA), 21 nov. 2025.

**O Saci-pererê é um menino negro, muito
travesso que vive na floresta e adora brincar
com os animais de lá.**

**De acordo com as histórias, as suas principais
travessuras são fazer tranças no rabo dos
animais durante a noite, esconder objetos
(como os dedais das costureiras), assobiar de
maneira muito estridente para assustar os
viajantes, trocar o recipiente de sal pelo de
açúcar e distrair as cozinheiras para elas
queimarem a comida.**

**O Saci usa um suspensório vermelho e um
gorro da mesma cor, de onde ele tira seus
poderes como correr como um redemoinho e
se esconder pela mata. E quando o assunto é
assustar os caçadores, o Saci Pererê sempre
está por perto para proteger a mata e os
animais que ali vivem.**

An illustration of a Saci-pererê, a mischievous spirit from Brazilian folklore, in a lush forest. The character is depicted with dark skin, wearing a red pointed hat and smoking a long pipe. He is surrounded by a swirling, ethereal mist or smoke that forms a large, funnel-like shape around him. The background features tall trees and dense foliage, creating a magical atmosphere.

O Saci é o guardião das ervas e das plantas medicinais, por isso, confunde as pessoas que tentam pegá-las sem autorização, ele conhece as técnicas de preparo e sabe como utilizar as plantas para fins medicinais.

A lenda garante que para capturar o Saci-pererê, a pessoa deve arremessar uma peneira nos redemoinhos de vento. Dessa maneira, após capturá-lo, é necessário retirar-lhe o gorro e prendê-lo em uma garrafa.

HISTÓRIA EM QUADRINHO



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=um1WHr1ejow>

MÚSICA



Fonte: <https://youtu.be/ljTSqTkaseA?si=SeZKEXDFJzyfvK-w>

ATIVIDADES INTERATIVAS

MÚSICA

O Saci desce do cipó
E pula pula pula
numa perna só
Roda roda sem cair
Mexe a cabeça
e começa a rir
Ele adora brincadeira
Vive em volta da fogueira
Mas se a Cuca chegar ali
Corre corre corre
até sumir

Fonte: <https://youtu.be/ljTSqTkaseA?si=SeZKEXDFJzyfvK-w>

JOGO

“Caça ao tesouro
do Saci”: esconder
cartões com pistas
pela sala. Cada
pista traz uma
travessura típica
do Saci.

Fonte: <https://educador.com.br/atividades-para-o-dia-do-saci/#2-caca-ao-tesouro-do-saci>

MONTAGEM



Fonte: https://blogger.googleusercontent.com/img/b/R29vZ2xl/AVvXsEgZodexfB9BT6h_6l4GG4YAcDbup3IE1AXVJ3GftPMY8dXimr9MPlam8jYVrQYqHOab4shWXWEjl7fr165AKbE9AfsaKEzTFpVoyo4wJSL83sJvROF9eVy0UMTw9-uMGQgb2xTxYclDR8qW/s1600/Atividades+para+maternal+%2886%29.JPG

COLORIR



<https://mundocolorirdesenhos.com.br/imprimir/saci-perere-6>



LENDA IARA

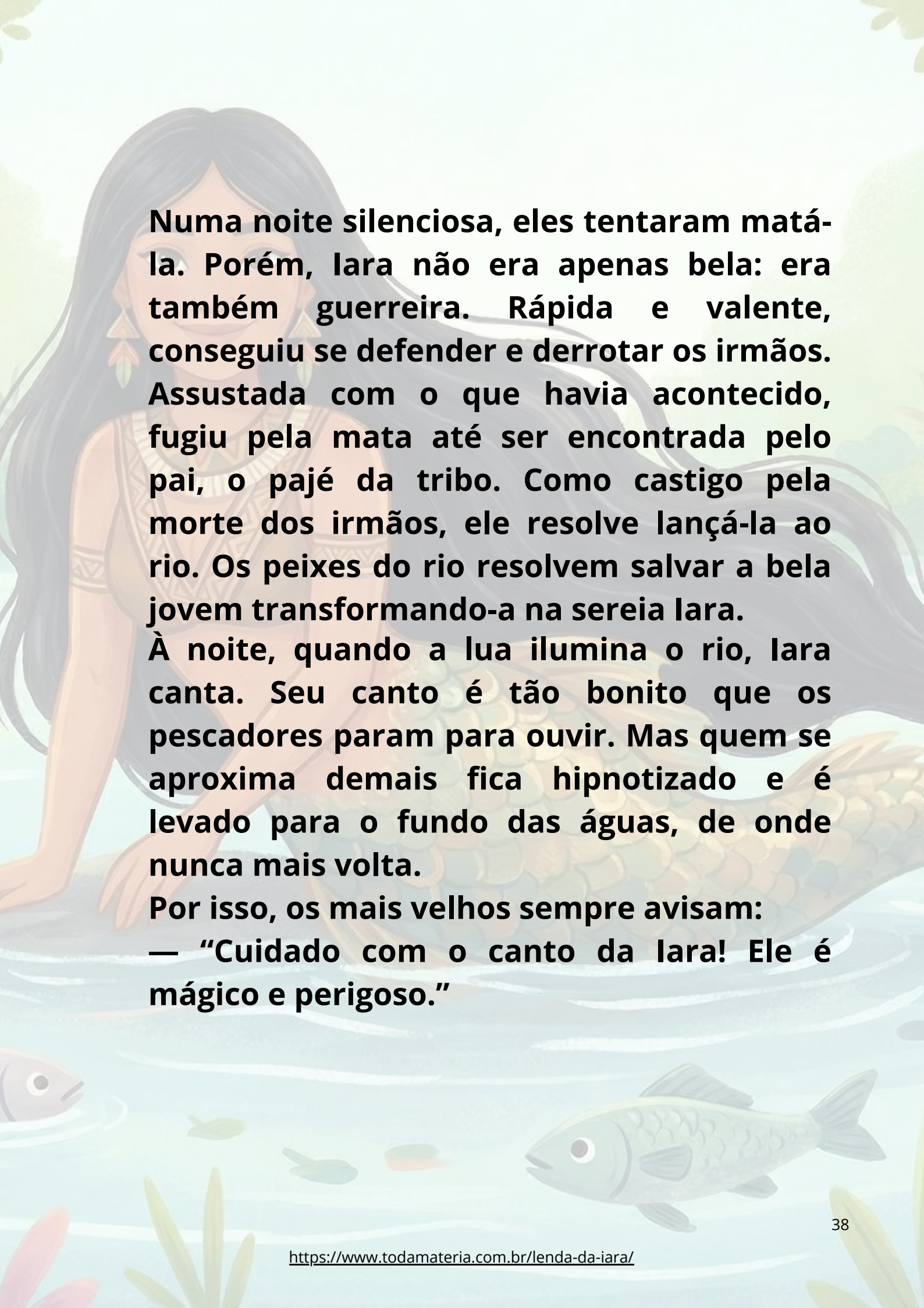
Fonte: Gerada pela autora com auxílio da inteligência artificial [Gemini 3.0 Pro], em 15 dez. 2025.

**lara, lara, sereia do rio, canta tão doce,
encanta o navio. Penteia os cabelos na luz da
lua, quem segue seu canto se perde na rua.
Metade mulher, metade peixinho, guarda a
floresta, protege o caminho. lara, lara, sereia
encantada, nas águas da mata é sempre
lembrada.**

Poema criado por Alice Mara Ferreira em colaboração com Microsoft
Copilot (IA), 21 nov. 2025.

**Há muito tempo, nas águas misteriosas da
Amazônia, vive uma sereia chamada lara.
Metade mulher, metade peixe, ela passa os
dias penteando seus longos cabelos verdes
sob o brilho da lua e cantando melodias tão
doces que parecem feitiços. Sua voz é tão
poderosa que encanta quem a ouve, atraindo
homens para o fundo dos rios. Lá, muitos
encontram a morte ou a loucura, e apenas
um pajé ou uma benzedeira pode devolver-
lhes a razão.**

**Mas nem sempre lara foi sereia. Antes, era
uma jovem índia de rara beleza e coragem.
Trabalhadora, dedicada e talentosa, era
admirada por todos, especialmente por seu
pai. Essa admiração despertou a inveja de
seus irmãos, que tramaram contra ela.**



Numa noite silenciosa, eles tentaram matá-la. Porém, Iara não era apenas bela: era também guerreira. Rápida e valente, conseguiu se defender e derrotar os irmãos. Assustada com o que havia acontecido, fugiu pela mata até ser encontrada pelo pai, o pajé da tribo. Como castigo pela morte dos irmãos, ele resolve lançá-la ao rio. Os peixes do rio resolvem salvar a bela jovem transformando-a na sereia Iara.

À noite, quando a lua ilumina o rio, Iara canta. Seu canto é tão bonito que os pescadores param para ouvir. Mas quem se aproxima demais fica hipnotizado e é levado para o fundo das águas, de onde nunca mais volta.

Por isso, os mais velhos sempre avisam:

— “Cuidado com o canto da Iara! Ele é mágico e perigoso.”

HISTÓRIA EM QUADRINHO



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

MÚSICA



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=zbk8dUE_Mqo

ATIVIDADES INTERATIVAS

MÚSICA

Nas águas do rio, vive uma linda lara
Com cabelos longos e olhar que encantara
Ela canta doce, com voz de sereia
E todos que escutam, na hora ela enfeitiça
lara, lara, a sereia do rio
Com sua voz mágica, ela traz arrepio
lara, lara, beleza sem fim
Nas águas do rio, ela vive assim
De noite ela surge, nas águas a brilhar
Com suas canções, começa a encantar
Os pescadores avisam: cuidado ao passar
Pois a lara encanta, e faz você sonhar

Então se um dia, no rio você ouvir
Uma canção suave, que faz o coração sorrir
Lembre-se da lara, a sereia encantada
Que nas águas do rio, sempre será amada

lara, lara, a sereia do rio
Com sua voz mágica, ela traz arrepio
lara, lara, beleza sem fim
Nas águas do rio, ela vive assim

Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=zbk8dUE_Mqo

JOGO DA MEMÓRIA: O CANTO DA IARA

- **A Iara (Sereia):** Cartas ilustrando a figura mítica (metade mulher, metade peixe ou simplesmente uma bela mulher das águas).
- **O Rio/Água:** Cartas com imagens de um rio amazônico, igarapés ou a superfície da água.
- **Peixes/Fauna Aquática:** Ilustrações de peixes da região, como o Tucunaré ou Pirarucu.
- **O Canto/Música:** Cartas que representem o som, como notas musicais saindo da água ou um grafismo que remeta ao som.
- **O Pescador/Homem:** Ilustrações de um pescador em sua canoa.
- **A Floresta/Mata:** Imagens do ambiente ao redor do rio.
- **A Lua/Anoitecer:** Elementos visuais que remetam ao período em que a Iara aparece.
- **O Torpor/Encantamento:** Imagens que sugiram um estado de fascínio ou paralisia (um pescador "hipnotizado").
- **A Vitória-régia:** Uma planta símbolo da região amazônica.
- **O Pente de Ouro:** Objeto frequentemente associado à Iara, que ela usa para pentear os cabelos.
- **As Estrelas:** Elemento do folclore indígena muitas vezes ligado a transformações ou ao céu noturno.
- **O Pajé:** A figura que, segundo algumas versões da lenda, pode reverter o encantamento.

FERREIRA, Alice Mara; MICROSOFT COPILOT. Jogo da memória da Iara. 18 out. de 2025.

EXEMPLOS DE IMAGENS: IMPRIMIR E DUPLICAR



Fonte: CANVA. plataforma de design gráfico online. Disponível em: <https://www.canva.com/>. Acesso em: 10 out.de 2025.

EXEMPLOS DE IMAGENS: IMPRIMIR E DUPLICAR



Fonte: CANVA, plataforma de design gráfico online. Disponível em: <https://www.canva.com/>. Acesso em: 10 out.de 2025.

A vibrant, cartoon-style illustration of a Curupira, a mythical creature from Brazilian folklore. The character is a young man with a body of brown, flame-like hair, and pointed ears. He is dressed in a garment made of green leaves and brown bark, with a brown strap across his chest. He stands barefoot in a lush jungle setting with tall trees and green foliage. To his left, a small orange bird is perched on a mossy rock. To his right, a capybara is looking towards him. The overall scene is bright and colorful, with a soft, hazy background.

LENDA CURUPIRA

Fonte: Gerada pela autora com auxílio da inteligência artificial [Gemini 3.0 Pro], em 15 dez. 2025.

**Curupira, Curupira, guardião da mata, corre
ligeiro, ninguém o maltrata.**

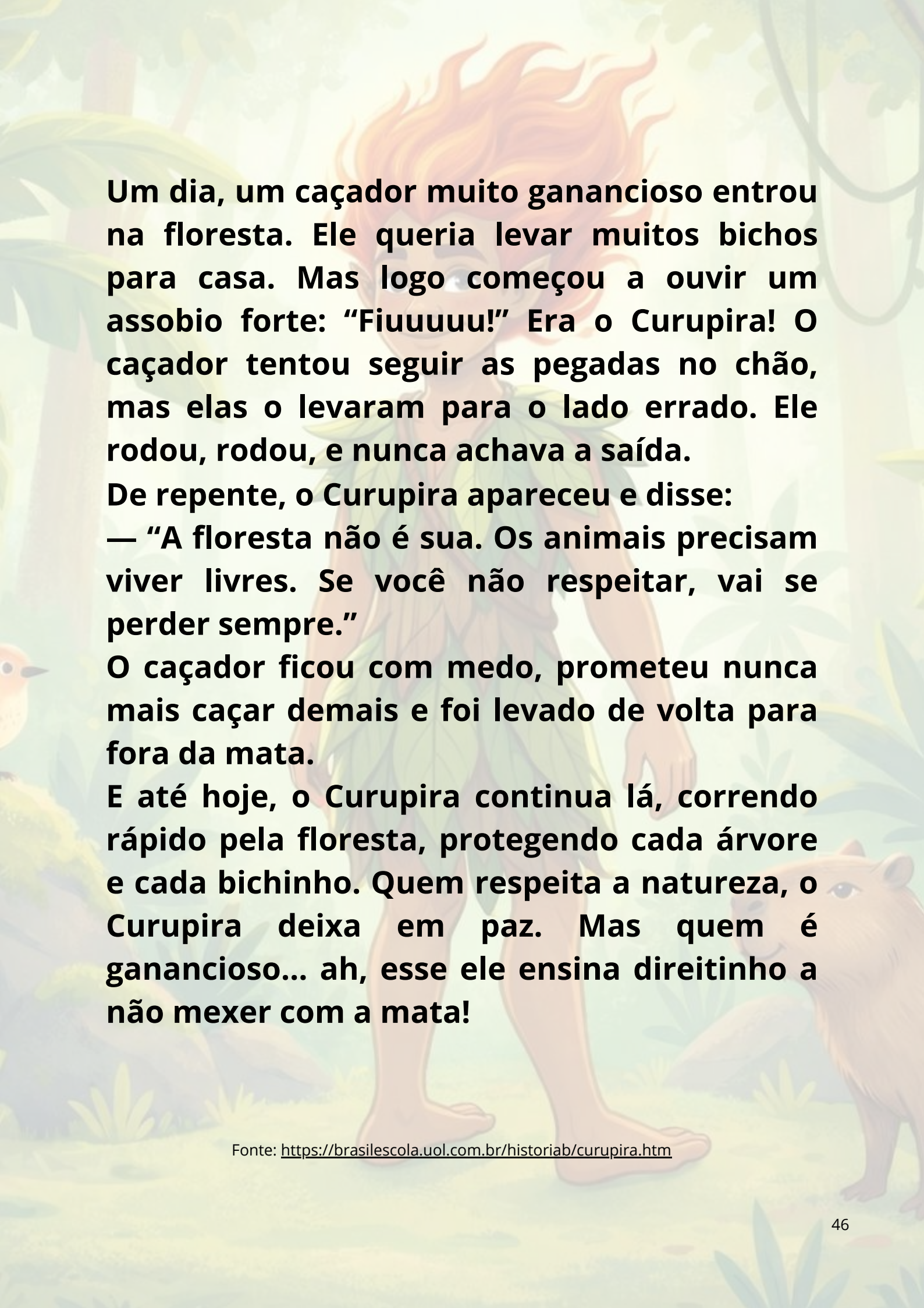
**Com pés virados, deixa confusão, quem caça
demais perde a direção. Assobia forte, faz eco na
trilha, protege a floresta, protege a família.**

**Curupira, Curupira, amigo do chão, cuida dos
bichinhos com todo coração.**

Poema criado por Alice Mara Ferreira em colaboração com Microsoft Copilot
(IA), 21 nov. 2025.

**Era uma vez uma floresta enorme, cheia de
árvores altas e bichinhos felizes. Os
passarinhos cantavam, os macacos
brincavam e os peixinhos nadavam nos rios.
Mas havia alguém muito especial que cuidava
de tudo isso: o Curupira. Ele era baixinho,
tinha cabelos vermelhos como fogo e pés
virados para trás. Isso fazia com que ninguém
conseguisse seguir suas pegadas, porque
pareciam estar sempre na direção errada!**

**O Curupira adorava proteger os animais e as
árvores. Quando via alguém caçando demais
ou cortando árvores sem precisar, ele ficava
bravo. Para ensinar uma lição, fazia o caçador
se perder na mata, ouvir assobios misteriosos
e nunca encontrar o caminho certo.**



Um dia, um caçador muito ganancioso entrou na floresta. Ele queria levar muitos bichos para casa. Mas logo começou a ouvir um assobio forte: “Fiuuuuu!” Era o Curupira! O caçador tentou seguir as pegadas no chão, mas elas o levaram para o lado errado. Ele rodou, rodou, e nunca achava a saída.

De repente, o Curupira apareceu e disse: — “A floresta não é sua. Os animais precisam viver livres. Se você não respeitar, vai se perder sempre.”

O caçador ficou com medo, prometeu nunca mais caçar demais e foi levado de volta para fora da mata.

E até hoje, o Curupira continua lá, correndo rápido pela floresta, protegendo cada árvore e cada bichinho. Quem respeita a natureza, o Curupira deixa em paz. Mas quem é ganancioso... ah, esse ele ensina direitinho a não mexer com a mata!

HISTÓRIA EM QUADRINHO



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=gKpilzfNQA8>

MÚSICA



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=z8_OpYASpvo

ATIVIDADES INTERATIVAS

Música

**De trás pra frente, de trás pra frente
De trás pra frente, de frente pra trás
Vem com a gente, que ele é demais
Remexe o ombro, agacha e gira
Todos dançando, com o Curupira
Que dança boa, é muito legal
Protege a floresta e o mundo animal
De trás pra frente, de trás pra frente
De trás pra frente, de frente pra trás
Vem com a gente, que ele é demais
Remexe o ombro, agacha e gira
Todos dançando, com o Curupira**

**Balance comigo, pra lá e pra cá
Chame os amigos, e vamos dançar
De trás pra frente, de trás pra frente
De trás pra frente, de frente pra trás
Vem com a gente, que ele é demais
Remexe o ombro, agacha e gira
Todos dançando, com o Curupira
Cabelo vermelho, sai assoviando
Por todo o canto e a turma chamando**

MONTAGEM



<https://www.mestredosaber.com.br/projeto-folclore-educacao-infantil/>

MODELAGEM

Modelagem em argila ou massinha para representar o Curupira e os animais da floresta.

CARTAZ

Criar cartazes de conscientização ambiental com o Curupira como personagem central.

JOGO

**“Pegadas do Curupira”:
espalhar pegadas de papel pela sala, algumas viradas para frente e outras para trás. Os alunos devem seguir o caminho correto até encontrar o “tesouro da floresta” (cartaz ou caixa com imagens de animais). Escrever o nome de um animal que encontrou no caminho**

Fonte: GOOGLE. Gemini: inteligência artificial generativa. Disponível em:
<https://gemini.google.com/>. Acesso em: 9 out. 2026

ATIVIDADE DE APLICAÇÃO

WAYGROUND

A AVENTURA DO CURUMIM NA FLORESTA ENCANTADA

https://wayground.com/admin/presentation/69468dfa7016506856e1bd81?source=lesson_share

Dica: caso não seja educador (a) da rede pública paranaense é necessário efetuar um cadastro para se registrar.

REFLEXÕES

O trabalho com as lendas do folclore brasileiro revela como o patrimônio cultural pode ser mobilizado de forma pedagógica para promover aprendizagens significativas e inclusivas.

Cada narrativa, com seus símbolos e valores, abre caminhos para o desenvolvimento da imaginação, da linguagem oral e escrita e da reflexão fortalecendo, ao mesmo tempo, os vínculos com a identidade cultural nacional.

Quando integradas à abordagem dos Multiletramentos, essas lendas deixam de ser apenas histórias tradicionais e se transformam em potentes recursos educativos, capazes de dialogar com diferentes mídias, linguagens e contextos de aprendizagem.

Para alunos com TEA, a combinação de recursos visuais, digitais e multimodais, somada à segmentação das tarefas e à flexibilidade metodológica, promove um ambiente de aprendizagem acessível e equitativo.

Ao integrar tradição e inovação, este e-book transforma a sala de aula em um espaço vivo de criatividade, diversidade e inclusão onde cada voz tem vez, cada história ganha novos sentidos e cada estudante encontra caminhos para aprender de forma significativa.

REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, Liubiana Arantes de. *Transtorno do Espectro Autista*. Departamento Científico de Pediatria do Desenvolvimento e Comportamento. n 5. Abril 2019. Disponível em: https://www.sbp.com.br/fileadmin/user_upload/21775c-MO_-Transtorno_do_Espectro_do_Autismo.pdf. Acesso em: 03 de jun 2025
- BARBOSA, Rita. Atividades para o Dia do Saci. Educador, 21 out. 2024. Disponível em: <https://www.educador.com.br/atividades-dia-do-saci>. Acesso em: 26 nov. 2025.
- BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. *Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional*. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 23 dez. 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 14 jun. 2025.
- BRASIL. Ministério da Educação. *Secretaria de Educação Especial. Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva*. Brasília, DF: MEC/SEESP, 2008.
- BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 26 nov. 2025.
- CANVA. Disponível em: <https://www.canva.com/>. Acesso em: 8 dez. 2025.
- CÂMARA CASCUDO, Luís da. *Dicionário do folclore brasileiro*. 5. ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 1984.
- DIANA, Daniela. Lenda da Iara | Folclore. Toda Matéria, [s.d.]. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/lenda-da-iaara/>. Acesso em: 10 de out. de 2025.
- FERNANDES, Márcia. Lenda do Saci-pererê. Toda Matéria, [s.d.]. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/saci-perere/>. Acesso em: 9 set. 2025.
- FERREIRA, Alice Mara; MICROSOFT COPILOT. Poema criado com auxílio de inteligência artificial. 21 de novembro de 2025.
- GOOGLE. Gemini 3.0. Imagens geradas por inteligência artificial. 15 de dezembro de 2025.
- GRUPO DE NOVA LONDRES. *A pedagogy of Multiliteracies: Designing Social Futures*. In: COPE, B.; KALANTZIS, M. (Ed.). *Multiliteracies: Literacy Learning and the Design of Social Futures*. New York: Routledge, 2000. p. 9-37.
- MANTOAN, Maria Teresa Eglér. *Inclusão escolar: o que é? por quê? como fazer?* São Paulo: Moderna, 2003.
- MICROSOFT. Copilot. Assistente de inteligência artificial. Disponível em: <https://copilot.microsoft.com>. Acesso em: 9 set. 2025.
- PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação e do Esporte. *Descritores da Prova Paraná – Língua Portuguesa*. Curitiba: SEED-PR, 2019. Disponível em: <https://www.provaparana.pr.gov.br/Pagina/Descritores>. Acesso em: 26 nov. 2025.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. *Rubricas para a avaliação do portfólio – professores e professores pedagogos atuantes nas equipes técnicas da SEED, NRE e demais unidades a ela vinculados*. Curitiba: SEED-PR, 2024.

Disponível em:

https://www.educacao.pr.gov.br/sites/default/arquivos_restritos/files/documento/2025-07/estagio_probatorio_portfolio_equipes_tecnicas_rubrica.pdf. Acesso em: 26 nov. 2025.

ROJO, R.; MOURA, E. *Multiletramentos na escola*. São Paulo: Parábola, 2012.

SAGÁRIO, Maria Cristina. *A influência das lendas e mitos para a cultura atual e a educação*. Revista Científica O Saber, v. 3, n. 1, p. 1–12, 2023. Disponível em: revistacientificaosaber.com.br. Acesso em: 22 jun. 2025.

SCHWARTZMAN, José Salomão. *Transtornos do Espectro Autista*. São Paulo: Memnon, 2011.

SILVA, Daniel Neves. "Curupira"; Brasil Escola. Disponível em:

<https://brasilecola.uol.com.br/historiab/curupira.htm>. Acesso em 08 de agosto de 2025.