

**O FLAMENGO E A CULTURA POPULAR BRASILEIRA: ENCONTROS ENTRE  
PERSONAGENS E CONTOS**

FLAMENGO AND BRAZILIAN POPULAR CULTURE: ENCOUNTERS BETWEEN  
CHARACTERS AND TALES

EL FLAMENGO Y LA CULTURA POPULAR BRASILEÑA: ENCONTROS ENTRE  
PERSONAJES Y CUENTOS

Fabio Zoboli<sup>1</sup> 0000-0001-5520-5773  
Elder Silva Correia<sup>2</sup> 0000-0001-8403-2226  
Perolina Souza Teles<sup>3</sup> 0000-0001-7334-6553

<sup>1</sup>Universidade Federal de Sergipe – São Cristóvão, Sergipe, Brasil; [zobolito@gmail.com](mailto:zobolito@gmail.com)

<sup>2</sup>Universidade Federal de Sergipe – São Cristóvão, Sergipe, Brasil; [eldercorreia21@gmail.com](mailto:eldercorreia21@gmail.com)

<sup>3</sup>Universidade Federal de Sergipe – São Cristóvão, Sergipe, Brasil; [perolinasouza@hotmail.com](mailto:perolinasouza@hotmail.com)

**RESUMO:**

Este ensaio propõe um encontro entre personagens e contos da cultura popular brasileira com jogadores que fazem parte da história do Clube de Regatas do Flamengo. Tal justaposição é feita com a finalidade educativa de preservar a memória de contos e personagens populares, enquanto patrimônio cultural imaterial, com uma das grandes paixões do Brasil, o futebol. Isto é realizado com a intenção de interpelar e tensionar a valorização da diversidade cultural; exaltar as diferenças; e preservar a cultura identitária de comunidades étnicas locais. O escrito é fruto de um projeto de extensão intitulado “Urubu de letra”, que tem como objetivo acercar o futebol/Flamengo às temáticas das ciências sociais e humanas. Este ensaio aproxima os contos de Saci-pererê, do Boto cor-de-rosa e do Indígena Coaraci com a história de vida de atletas que vestiram a camisa do rubro-negro carioca – Carpegiani, Lico e Geraldo. A partir da exposição de três crônicas, que relacionam futebol e personagens de lendas da cultura popular brasileira, inferimos que este tipo de conteúdo pode trazer à sala de aula diferentes linguagens, facilitando o diálogo entre diversas áreas de conhecimento, conforme orienta a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), possibilitando o enriquecimento do universo cultural dos alunos. Diante de um mundo globalizado, que impõe uma cultura de massa, visando a colonização cultural, faz-se necessário não esquecer que os saberes são plurais. Somos feitos e atravessados por várias manifestações da cultura popular e elas não devem ser pomenorizadas ou apagadas.

**Palavras-chave:** cultura popular brasileira; Flamengo; personagens e contos; educação.

**ABSTRACT:**

This essay proposes an encounter between characters and tales from Brazilian popular culture and football players who are part of the history of Clube de Regatas do Flamengo. This juxtaposition is made with the educational purpose of preserving the memory of popular tales and characters as intangible cultural heritage, while connecting them with one of Brazil's greatest passions: football (soccer). This text is carried out with the intention of questioning and

challenging the appreciation of cultural diversity, celebrating differences, and preserving the identity culture of local ethnic communities. This essay is the result of an extension project titled "Urubu de Letra," which aims to connect football/Flamengo with themes from the social and human sciences. This essay connects the tales of Saci-Pererê, the Pink Dolphin, and the Indigenous figure Coaraci with the life stories of athletes who wore the jersey of the Carioca club Flamengo—Carpegiani, Lico, and Geraldo. Through the presentation of three chronicles that relate football to legendary characters from Brazilian popular culture, we infer that this type of content can introduce different forms of language into the classroom, facilitating dialogue between various fields of knowledge, as guided by the common national curriculum base (BNCC), and enriching students' cultural horizons. In a globalized world that imposes mass culture with the aim of cultural colonization, it is essential to remember that knowledge is plural. We are shaped and influenced by various manifestations of popular culture, and they should not be overlooked or erased.

**Keywords:** Brazilian popular culture; Flamengo; characters and tales; education.

### **RESUMEN:**

Este ensayo propone un encuentro entre personajes y cuentos de la cultura popular brasileña con jugadores que forman parte de la historia del Clube de Regatas do Flamengo. Esta yuxtaposición se realiza con el propósito educativo de preservar la memoria de cuentos y personajes populares, como patrimonio cultural inmaterial, con una de las grandes pasiones de Brasil, el fútbol. Esto se hace con la intención de desafiar y enfatizar la apreciación de la diversidad cultural; exaltar las diferencias; y preservar la identidad cultural de las comunidades étnicas locales. El escrito es fruto de un proyecto de extensión denominado "Urubu de letra", que pretende aproximar el fútbol/Flamengo a temáticas de las ciencias sociales y humanas. Este ensayo acerca los cuentos de Saci-pererê, del Delfín Rosado y de los Indígenas Coaraci con las historias de vida de los atletas que vistieron la camiseta de la selección rojinegra de Río: Carpegiani, Lico y Geraldo. A partir da exposição de três crônicas, que relacionam futebol e personagens de lendas da cultura popular brasileira, inferimos que este tipo de conteúdo pode trazer à sala de aula diferentes linguagens, facilitando o diálogo entre diversas áreas de conhecimento, conforme orienta a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), possibilitando o enriquecimento do universo cultural dos alunos. Frente a un mundo globalizado, que impone una cultura de masas, tendiente a la colonización cultural, es necesario no olvidar que el conocimiento es plural. Estamos hechos y permeados por diversas manifestaciones de la cultura popular y no deben ser disminuidas ni borradas.

**Palabras clave:** cultura popular brasileña; Flamengo; personajes y cuentos; educación.

## **Introdução**

A cultura popular é um conjunto de crenças, costumes, manifestações artísticas, e tradições que conjeturam e tensionam a identidade de um povo. Em um país como o Brasil, pensar a cultura popular é pensar o diverso, o plural. Deste modo, a cultura popular pode adquirir significados múltiplos, a depender da região e do contexto social na qual é pensada. A pluralidade étnica e o multiculturalismo brasileiro possuem um rico e vasto repertório de contos, lendas, provérbios, adivinhações, festas, músicas, danças, culinária, artesanatos, dentre outras manifestações. Estas amostras populares trazem consigo um misto das tradições indígenas,

africanas e europeias. “Essa pluralidade é que cria arte, cultura, solidariedade, regras de convivência, pertencimento, autoestima, respeito à riqueza patrimonial e identitária com cara de Brasil, que precisa entender-se valorizada para enfrentar a cultura globalizada” (Gabriel, 2008, p. 80).

Quando se fala em cultura popular é comum incorrer no erro de pensá-la a partir de hierarquias e desigualdades. Este modo de compreender esse campo de conhecimento gera e estrutura conflitos raciais, religiosos, de classes sociais, políticos, dentre outros. Por isso, faz-se necessário recusar a hierarquização das expressões culturais e sua articulação em culturas popular e cultura dominante, e, nesse processo, a educação escolar é central.

Construir uma nação livre, inclusiva e igualitária é, de outra forma, sermos capazes de torná-la plural, multissapiente, multicultural, multiétnica e multirracial. Uma nação que possibilite a comunicação horizontal entre o centro e a periferia, eliminando as oposições hierarquizantes existentes entre estes dois polos, uma nação com indivíduos capazes de re-conhecer a diversidade como elemento fundante e característica fundamental para a existência de uma sociedade disposta a fazer-se democrática, justa e igualitária. Isto tem, portanto, tudo a ver com cultura popular, escola e educação (Silva, 2008b, p. 10).

De acordo com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN) – Lei 9.394/1996 – um dos princípios da Educação Nacional, descrito é em seu Art. 3, é “II – liberdade de aprender, ensinar, pesquisar e divulgar a cultura, o pensamento, a arte e o saber” (Brasil, 2023, p. 09). Este inciso corrobora com a perspectiva de que é tarefa da escola pensar saberes diversificados, que perpassam por diferentes linguagens, levando em consideração a importância da divulgação da cultura popular como estratégia de ensino.

Em seu Art. 35-A, a LDBEN (1996) também ressalta a importância da harmonização da Base Nacional Comum Curricular com o contexto histórico, econômico, social, ambiental e cultural brasileiro na parte diversificada do currículo. No tocante à cultura, observamos a seguinte orientação nas Competências Gerais da Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018, p. 09), “Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural”.

É relevante ressaltar que aqui compreendemos a cultura popular enquanto patrimônio cultural imaterial. De acordo com a Convenção para a Salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial da Unesco (2006), o mesmo pode se manifestar por meio de tradições e expressões orais; expressões artísticas; práticas sociais, rituais e atos festivos; conhecimentos e práticas relacionados à natureza e ao universo; e técnicas artesanais tradicionais.

Contudo, acreditamos na necessidade de insistir que enquanto patrimônio cultural imaterial, a cultura popular não se trata de uma mera reprodução do idêntico, nem na

compreensão de uma cultura enquanto uma espécie de bastão que é passada de geração em geração. Contra uma noção de cultura popular enquanto substância, a entendemos aqui como um processo ininterrupto de encontro entre pessoas e suas práticas, as quais são criadas e recriadas – encontro com músicas, festas, contos, artesanatos etc. Destarte, o acesso à cultura popular não está centralizado em seu produto/objeto, mas na força resultante desse encontro oportunizado.

Isso implica na consideração de que não podemos pensar a cultura popular como uma espécie de grande categoria, pois, como insistem Ingold e Kurttilla (2018), se faz necessário considerar que o conhecimento tradicional é produzido a partir de práticas locais, o que significa que toda cultura popular possui um mecanismo de funcionamento situado. Tal modo de funcionamento nossa acena que enquanto conhecimento tradicional local, a cultura popular é inseparável da maneira como as pessoas habitam seus territórios, pois, consideram Ingold e Kurttilla (2018), é na vivência com o ambiente e tudo que o constitui, que o conhecimento é gerado. Assim, o acesso à cultura popular produz aprendizados, no sentido de que possibilita às pessoas seu crescimento no contexto de suas relações entre elas mesmas e o território que habitam.

Portanto, a fim de promover o acesso à cultura popular, este ensaio propõe uma aproximação entre contos e personagens que permeiam manifestações culturais, tipicamente brasileiras, com o futebol, mais especificamente com jogadores que atuaram pelo Clube de Regatas do Flamengo. Isto é feito com a intenção de interpelar e tensionar a valorização da diversidade cultural, o respeito às diferenças e a preservação da cultura identitária de comunidades étnicas locais. Afinal, como menciona Vianna (2008, p. 123) “a preservação da identidade cultural e a superação das desigualdades socioeconômicas são um dos maiores desafios que a sociedade brasileira enfrenta nesse século XXI”.

O escrito é fruto do projeto de extensão intitulado “Urubu de letra”, que tem como objetivo narrar, via crônica<sup>1</sup>, a paixão pelo Clube de Regatas do Flamengo. O “Urubu de letra” é um projeto veiculado ao Departamento de Educação Física da Universidade Federal de Sergipe, que tem como objetivo aproximar temáticas das ciências sociais; humanas; e dos estudos culturais com o Flamengo, ou seja, não é um simples dissertar sobre uma paixão futebolística. Afinal, o futebol e o Flamengo, como elementos culturais são tão controversos

---

<sup>1</sup> As crônicas que aqui apresentamos foram publicadas no portal “Ludopédio” – o maior portal de futebol da América Latina. Esta plataforma tem um escopo político ligado ao futebol, enquanto um dispositivo que luta contra o preconceito de gênero e raça no campo esportivo, além de preservar a história e memória esportiva futebolística. O portal “Ludopédio” é parceiro do projeto de extensão “Urubu de letra”, na medida em que ali são alocados e divulgados os materiais produzidos.

como tudo que envolve as manifestações culturais. Ruy Castro (2001) em sua obra “O vermelho e o negro: pequena grande história do Flamengo” menciona que:

Um dia, quando se mergulhar de verdade nos fatores que, historicamente, ajudaram a consolidar a integração nacional, o Flamengo terá que ser incluído. Durante todo o século XX, ele uniu gerações, raças, sotaques em torno de sua bandeira. A inspirar um rubro-negro do Guaporé a reagir como um rubro-negro do Leblon (com os mesmos gestos expletivos, e no mesmo instante), o Flamengo ajudou a fazer do Brasil uma Nação (Castro, 2001, p. 17).

Por isso, talvez a maior torcida do Brasil seja chamada pelo apodo de “Nação”. Nesta mesma obra, em tom poético e apaixonado, Ruy Castro traz a voz do cronista e dramaturgo Nelson Rodrigues para dizer, com contornos de exagero, que “Se Euclides da Cunha fosse vivo teria preferido o Flamengo a Canudos para contar a história do povo brasileiro.”

Deste modo, este texto propõe, através de um recorte do citado projeto, vincular escritos que ligam o Flamengo e seus personagens históricos, a partir de uma abordagem multicultural decolonizadora. Traz as reminiscências da memória de contos e personagens que fazem parte da cultura popular brasileira. Dentro desse escopo, foram trabalhados alguns jogadores de futebol ligados à história do Clube de Regatas do Flamengo, fazendo convergência e aproximação com personagens e lendas da cultura popular brasileira. Neste sentido, Paulo César Carpegiani (1949) foi narrado a partir das traquinagens de Saci Pererê; Antônio Nunes – o Lico – (1951) foi descrito sob os sortilégios hipnotizantes do Boto Cor-de-rosa; e, Geraldo Cleofas Dias Alves (1954-1976) foi dissertado sob a égide trágico-fúnebre do menino Indígena Coaraci, que à exemplo de Geraldo, morreu cedo demais.

Estes contos deixam transparecer diferentes tradições do nosso país e trazem como marcas distintas toda magia e encantamento da memória, da expressividade oral e literária de uma cultura diversa, mas que se une para compor o imaginário identitário brasileiro (Silva, 2008c; Silva, 2024). Estes contos e personagens traduzem uma ampla diversidade de visões do ser humano, do existir, da natureza e do mundo. Eles se propõem a tentar explicar a origem de acontecimentos e fenômenos, para satisfazer a insaciável curiosidade humana sobre os mistérios inerentes à vida (Frediani; Barbosa, 2008).

## **Carpegiani, o Saci da Gávea<sup>2</sup>**

---

<sup>2</sup> Crônica publicada em 28 de setembro de 2022 (Zoboli; Correia, 2022b).

O clube do Internacional de Porto Alegre presenteou o futebol brasileiro e mundial com a gestação de inúmeros craques. Aqui damos destaque a um deles, o lendário meia-armador Paulo César Carpegiani. Além de ter sido um dos maiores craques da história do futebol gaúcho, Carpegiani também figurou no Panteão da Gávea por ter sido um dos grandes ídolos do Flamengo. Para compor este escrito junto a ele, elegemos seu “conterrâneo” Saci Pererê, um personagem oriundo da mitologia ameríndia do sul do país. Aqui também vale a menção de que o Saci é a mascote<sup>3</sup> do time do Sport Club Internacional, que pariu Carpegiani.

Enquanto jogador, Carpegiani atuou em apenas dois clubes: no colorado gaúcho e no rubro-negro carioca. Paulo César nasceu no ano de 1949, em Erechim (RS), e iniciou sua carreira futebolística no juvenil do Inter. Ali, enquanto profissional<sup>4</sup>, se tornou um dos mais belos meios-campos do futebol brasileiro, ao lado de Paulo Roberto Falcão e Caçapava. Em 1977, Carpegiani foi vendido ao Flamengo, onde outra vez compôs um mágico e lendário meio-campo com Zico e Andrade.

Saci Pererê<sup>5</sup> tem em sua etimologia o termo *pererek-a*, do tupi guarani, que significa "ir aos saltos". Saci é uma entidade da cosmologia guarani representada por um negro com duas pernas e poderes que prejudicam quem faz mal às plantas, afinal na cultura indígena ele é um protetor das matas. Porém, a caracterização de Saci se tornou miscigenada como a cultura brasileira. Desse modo, a partir da influência africana, Saci ganhou traços de Aroni (uma entidade iorubá), representada por um gnomo de uma perna só<sup>6</sup> que ensinava à orixá Oçanhim o poder das ervas medicinais – por isso, o uso do cachimbo. O gorro vermelho do Saci é oriundo da cultura portuguesa e era utilizado pelos lendários Trasgos<sup>7</sup>, que possuíam poderes sobrenaturais. Também veio de lá do outro lado do Atlântico, a ideia do mau agouro trazido pelos redemoinhos.

Paulo Cesar Carpegiani chegou ao Flamengo como um jogador experiente, contratado para comandar uma geração de jovens formada por Zico e companhia. Chegou do Inter com a

---

<sup>3</sup> O Saci foi escolhido para ser a mascote do Inter, em 1950, por retratar um menino alegre que burlava seus adversários com travessuras.

<sup>4</sup> Pelo Internacional, Paulo César Carpegiani foi hexacampeão gaúcho (1970, 1971, 1972, 1973, 1974, 1975 e 1976) e bicampeão brasileiro (1975 e 1976).

<sup>5</sup> A lenda do Saci era oral até 1917, quando o escritor brasileiro Monteiro Lobato, via jornal “O Estado de São Paulo”, realizou um inquérito popular que incentivava os leitores a enviarem suas versões do mito de Saci. Pautado nas respostas, lançou o livro “Sacy-pererê: resultado de um inquérito”, em 1918. Em 1921, o escritor lançou o Saci como um dos personagens do “Sítio do pica-pau-amarelo”.

<sup>6</sup> Outra versão da lenda diz que Saci perdeu uma das pernas jogando capoeira na África.

<sup>7</sup> O termo Trasgo vem do latim *transgredi*, que significa “aquele que transgride, que burla com a lei”. Os Trasgos são personagens encantados da cultura popular portuguesa, de baixa estatura e pele negra que se vestem com blusa e gorro vermelho pontudo. Os trasgos normalmente são mancos de uma perna e têm um buraco na mão esquerda (mão furada). De personalidade travessa, se apresentam sempre inquietos e brincalhões.

fama de ser um meia cerebral e calculista. Em seu primeiro ano como jogador rubro-negro, Carpegiani sofreu ao ficar de fora do jogo da final do carioca e viu o Fla perder o título estadual para o Vasco nas penalidades, após empatar em 0x0 no tempo regulamentar. O Fla foi derrotado na disputa de pênaltis para o rival por 4x5, após Tita desperdiçar seu tiro livre com a defesa do arqueiro cruzmaltino Mazarópi. Mas nos três cariocas seguintes só deu o Flamengo de Carpegiani (1978, 1979 e 1979 especial). Além disso, foi sob a batuta do capitão Carpegiani que o Flamengo levantou seu primeiro caneco de campeão brasileiro, em 1980.

Saci é conhecido por suas travessuras, adora fazer os objetos sumirem. De igual modo era Paulo César como segundo volante: o adversário vinha com a posse de bola e num estalar de dedos o travesso Carpegiani a tomava para si. Saci também é astuto e conhecido por atrapalhar as cozinheiras, trocando recipientes de temperos, como sal por açúcar (e vice-versa) e fazendo-as queimar a comida. Quando um atacante se aproximava da “cozinha do Fla”, lá estava Carpegiani para tirar o “doce” dos seus pés, ligando contra-ataques que eram como “pimenta nos olhos da torcida adversária”.

O Saci adora incomodar os cavalos, fazendo tranças em suas crinas ou dando nós em seus rabos. Carpegiani também dava nó nos adversários com seus cortes curtos, fazia trança com a bola em seus passes longos e certos. Saci também gosta de atrapalhar os viajantes, desarmando os freios de suas carroças ou apagando suas lamparinas, tudo com a intenção de fazer com que se percam pelo caminho. Paulo César apagava o lampejo criativo dos adversários e os deixava perdidos quando iam a caminho da meta do Flamengo. Com Zico jogando ao seu lado, os dois desciam sem freio para cima dos adversários, ligando a bola da defesa ao ataque.

Em 1981, após outra lesão grave no mesmo joelho, que já tinha sido operado em 1975, Carpegiani literalmente virou um “Saci” para o campo de jogo. Seu problema no menisco o obrigou a aposentar-se com apenas 31 anos de idade. Nesse momento, ele passou a integrar a comissão técnica com o então técnico Dino Sani, que meses depois foi demitido, o que fez de Carpegiani treinador interino, sendo oficializado posteriormente pela presidência do clube. Tudo isso aconteceu em julho de 1981<sup>8</sup>, e daí por diante o torcedor rubro-negro já sabe de todo o enredo: campeão da libertadores, em novembro; campeão carioca e mundial, em dezembro. Em 1982, ainda sob o comando de Paulo Cesar Carpegiani, o Flamengo venceu o campeonato brasileiro em cima de seu antigo freguês de Porto Alegre, o Grêmio.

---

<sup>8</sup> Em setembro de 1981, Carpegiani voltou a atuar como jogador com a camisa do Flamengo, em partida alusiva à sua despedida. O adeus do jogador aos gramados foi celebrado em uma partida contra o Boca Juniors da Argentina. Com a 10 do Boca nessa noite figurou Diego Armando Maradona, que 5 anos depois se tornaria Deus. Nessa noite, com 2 de Zico, o Flamengo venceu o Boca e se despediu de Carpegiani jogador.

Como treinador, Carpegiani herdou duas outras habilidades de Saci: o poder de mover o vento e a farmacopeia. Reza a lenda que Saci move o vento para seguir com ele dentro de seus moinhos, assim como também possui habilidade e técnica do manuseio e do preparo das plantas para delas usar seus poderes – seja para o bem ou para o mal. Nas mãos do técnico Carpegiani, o Flamengo era uma espécie de ciclone e, em 1981, derrubou todos os adversários que passaram em sua frente. Carpegiani era um técnico estudioso, um “fitoterápico” que sabia armar seu time para defender o Flamengo dos ataques dos adversários, com antídotos letais para abater seus oponentes.

Segundo o enredo mítico, para capturar o Saci Pererê deve-se lançar uma peneira dentro do redemoinho de vento. Em seguida, a recomendação é lhe tirar o gorro para que perca seus poderes mágicos e seja colocado dentro de uma garrafa com tampa. Saci foi gestado dentro de um bambu por 7 anos e viveu 77 anos de travessuras. Após sua morte, se transformou em um cogumelo venenoso e também em uma lenda viva da cultura brasileira.

No Rio Grande do Sul, uma parte da torcida colorada é contra o uso do Saci como símbolo do Inter, pois acham imoral apresentar a uma criança torcedora uma mascote que fuma cachimbo – pensam até em substituir o pito por uma cuia de chimarrão. Aos moralistas, desejamos que nunca consigam capturar a magia de Saci. Que ele entre dentro de suas garrafas térmicas e ao ser derramado em forma de água, na cuia de seu mate, passe ileso pela peneira de sua bomba e que vocês o bebam todo. E ao bebê-lo sejam enfeitiçados pelos sortilégios de uma lenda. Que o Saci possa continuar a pitar seu airoso cachimbo.

Ao místico e popular Carpegiani desejamos muito mais que 77 anos de vida. Ademais, nossa gratidão pelas vezes que você fez nossa torcida “sair aos pulos”, felizes com a conquista de títulos. Enquanto vivo, você é cogumelo alucinógeno da nação.

### **Lico, o boto cor-de-rosa rubro-negro<sup>9</sup>**

*O boto não dorme no fundo do rio  
Seu dom é enorme  
Quem quer que o viu que diga,  
que informe se lhe resistiu  
O boto não dorme no fundo do rio...*

*(Foi boto, sinhá – Waldemar Henrique)*

Quem quer que viu Lico jogar que diga, que informe se lhe resistiu!

---

<sup>9</sup> Publicada em 2 de junho de 2023 (Zoboli; Correia, 2023).



Lico foi um exímio futebolista rubro-negro que possuía os encantos e a mítica do boto cor-de-rosa. O boto cor-de-rosa é considerado uma entidade encantada, devido à infinidade de misticismos por trás de sua cor e beleza. Quando Lico entrava em campo, pelos cantos já se ouviam sussurros de medo: “cuidado com o boto!”. Mas o que havia nesses botos multicores? Que sortilégios eles guardam por debaixo de suas peles? Que poderes os habitam?

Bora mergulhar com o boto cor-de-rosa e conhecer um pouco da história de Lico?

O boto cor-de-rosa vive no Norte do Brasil, mais especificamente nas bacias do rio Amazonas. Ele pertence à família dos cetáceos, animais mamíferos que vivem exclusivamente na água. Além de uma variedade de botos, os golfinhos e as baleias também fazem parte dessa família. Antônio Nunes, ou Lico, nasceu em Santa Catarina, no dia 9 de agosto de 1951, mais precisamente na cidade de Imbituba. Lico é um dos grandes jogadores do Flamengo do início da década de 1980. Ele pertence à família dos campeões da Libertadores e do Mundial de Clubes de 1981. No meio campo daquele saudoso Flamengo, jogou ao lado de Zico, Adílio e Andrade. Sua camisa era a de número 11.

Em épocas do ano em que acontece a cheia do rio Amazonas é comum ver o boto cor-de-rosa nadando e bailando pelo igapó<sup>10</sup>. Por viver nesse habitat, ele é o único da espécie dos cetáceos que consegue tocar a ponta do focinho na cauda, afinal é preciso ser muito flexível para nadar entre as árvores durante a caça. Lico jogou com a camisa do Mengão de 1981 a 1984<sup>11</sup>, e além dos dois títulos referenciados acima ainda conquistou o Campeonato Carioca de 1981 e o Bicampeonato Brasileiro (1982 e 1983). Em partidas pelo Flamengo, era comum ver Lico flutuando pela meia do lado direito do campo. Por jogar em tal posição, era ótimo em buscar jogadas de profundidade, driblando ou tabelando para fazer cruzamentos ou chutar em gol. Lico sabia cortar como ninguém os adversários e, com seus lindos passes, colocar os companheiros em ótimas condições de gol.

Segundo as lendas do povo ribeirinho que vive às margens do rio Amazonas, o boto cor-de-rosa é um animal ardiloso e cercado de mistérios, entre eles, o seu poder de sedução. Nas noites de lua cheia, é comum ouvir o som dos botos às margens do rio. É nesse período do mês que o boto cor-de-rosa sai do rio e se transforma em um lindo homem. Ele se apresenta bem-vestido e elegante, sempre em posse de um chapéu. O adereço é utilizado para esconder o buraco respirador de boto, localizado no alto de sua cabeça. Quem viu Lico jogar menciona que

---

<sup>10</sup> É um tipo de vegetação da floresta amazônica comum em áreas baixas, localizada às margens do rio. No período de cheia elas são alagadas, e por ficarem expostas a esse fenômeno têm características particulares. Igapó tem sua etimologia na língua tupi-guarani e significa “raízes d’água”.

<sup>11</sup> No início de 1981, Lico foi emprestado por uns meses ao Joinville de Santa Catarina.

era um jogador artilheiro, cheio de astúcias, cercado de magia – com a bola nos pés tinha poderes de sedução. Em dias de jogo do Flamengo era comum ouvir das arquibancadas o canto da torcida a ovacioná-lo. Porém, era quando a bola estava em seus pés que ele se transformava em uma lenda. Um estilo elegante de tratar a bola, um jogador que jogava de terno e chapéu.

Ao sair do rio com seu poder galanteador, o boto cor-de-rosa seduz jovens e lindas mulheres e as leva para a beira do rio a fim de ter relações sexuais com elas. A lenda diz que toda mulher que se relaciona com o boto fica grávida. Depois da cópula, o homem disfarçadamente se aproxima das águas e, deslizando para dentro, restaura sua forma original de boto. Lico partia sempre do meio do campo tentando galantear os defensores adversários na tentativa de seduzi-los com seus dribles. A intenção era sempre de adentrar o mais próximo da meta de seus adversários, a fim de copular com o gol por meio do chute ou do passe a um de seus companheiros em melhores condições. Depois que uma jogada sua terminasse por “meter a bola” na rede do oponente, Lico ia para a beira do campo e se metamorfoseava com a sua imensa torcida, ali restaurava sua forma original de torcedor do Mengão.

Por conta de todos esses mistérios que rondam sua existência, o boto cor-de-rosa é alvo de caçadores. Muitos homens querem matá-los para preservar suas mulheres e filhas dos poderes sedutores do lendário boto. Além disso, acredita-se que comer a carne do boto dá aos apreciadores as mesmas características sedutoras e viris do dito animal aquático. Por conta de sua capacidade misteriosa de fazer com que a bola sempre flertasse com o gol, Lico passou a ser perseguido por muitos defensores. Muitos deles literalmente o caçavam em campo, tentando impedir que ele se aproximasse de sua trave. Ao mesmo tempo, os atacantes adversários o observavam a fim de tentar imitar seus malabares com a pelota.

Quando uma mulher aparece grávida, de pai desconhecido<sup>12</sup>, dizem logo que é “filho do boto”. Nas festas ribeirinhas onde há dança, as moças eram orientadas a não dançar com homens que as convidam sem o gesto de tirar o chapéu. É um modo de visualizar se a pessoa que quer dançar se trata mesmo de um homem ou se é o boto-transformista. Quando alguém que foi criança nos inícios dos anos 1980 se intitula “flamenguista”, logo se diz que “é filho” daquela escrete multicampeã da qual Lico fazia parte. Toda essa torcida tira o chapéu para Lico, a lenda que transformava jogadas em vitórias e vitórias em títulos.

---

<sup>12</sup> O subterfugio de dizer que é “filho do boto” é também utilizado para esconder relações anteriores ou fora do casamento. Há relatos que, de modo cruel e criminoso, muitos estupradores ameaçam suas vítimas forçando as mesmas a justificarem sua gravidez via mito do boto cor-de-rosa para não serem descobertos.

O boto cor-de-rosa é considerado um golfinho de água doce. O poder de sedução do boto tem origem na mistura de dois mitos. De um lado, o mito grego trazido pelos colonizadores europeus; de outro, uma fábula dos povos originários das tribos do Norte do Brasil.

A palavra golfinho deriva do grego *Delphinus*, que tem relação com o deus grego Delfim. É sobre isso que trata o primeiro mito. Poseidon, o deus dos mares, se apaixonou pela sereia Amphitrite. No entanto, ela querendo preservar sua virgindade, recusou o convite e se escondeu nas profundezas do mar. Poseidon, então chama Delfim, o seu empoderado golfinho, e lhe ordena que encontre seu amor. Amphitrite então é encontrada por Delfim, que com seu poder de sedução a convence a casar-se com Poseidon. Em gratidão ao golfinho, Poseidon lhe coloca no céu em forma de constelação – a constelação de *Delphinus*. Os europeus acreditam também na imagem fálica do “bico” do golfinho para fazer alusão ao encantamento de mulheres por eles.

O segundo mito vem dos indígenas da região Norte do Brasil e é conhecido como a lenda do Ipujiara. Um monstro que habitava as profundezas do rio, Ipujiara era uma espécie de homem-peixe que levava as mulheres para o fundo das águas e as matava afogadas enquanto as beijava. Desse mito fundador, surge as versões do mito da sereia Iara e também a do boto cor-de-rosa. Tanto o nome da sereia Iara quanto o nome do boto, Uiara, são derivados da palavra Ipujiara. Por isso, em muitas cidades do Norte do Brasil o boto é conhecido pelo nome de Uiara.

Lico rubro-negro e boto cor-de-rosa são duas lendas. Lico boto, boto rubro-negro, Lico cor-de-rosa... Cor de rosa, sim, porque rosa é cor de homem, para além dos mitos do azul – esse tipo de mito quem gosta é fascista que veste amarelo. Na mítica do boto cor-de-rosa, os filhos do boto são seres superiores por trazerem dentro de si a magia dessa entidade. Na mítica rubro-negra, quem viu Lico e todo aquele time de 1981 são seres detentores de um poder maior. Quem viu aquele cardume de botos rubro-negros promovendo verdadeiras orgias em campo sabe do poder que narramos. Saudade daquelas tardes, daquelas noites... Saudade de copular com aqueles botos.

## **Quando a morte chega cedo demais: o rubro-negro Geraldo e o indígena Coaraci<sup>13</sup>**

---

<sup>13</sup> Publicada em 9 de fevereiro de 2022 (Zoboli; Correia, 2022a).

O tema dessa seção faz alegoria a um mito da cultura ameríndia brasileira, o mito fundador da tribo indígena amazônica *Sataré-Mawé*<sup>14</sup>. A fábula narra a estória do indígena Coaraci, um indígena que, por sua morte precoce, teve os olhos plantados e deles nasce a planta que dá origem ao guaraná. O personagem da Gávea que contracenamos com o mito indígena é Geraldo Cleofas Dias Alves, uma promessa que iniciou na base do Flamengo fazendo dupla com Zico no meio de campo, nos idos dos anos 1970. A exemplo de Coaraci, Geraldo morreu cedo. Aos 22 anos, padeceu vítima de um choque anafilático quando operado das amígdalas. Geraldo é uma das mortes que a torcida “nunca engoliu”.

O mito tupi-guarani narra que um casal de indígenas, não conseguindo ter um filho, pediu auxílio ao seu pajé, que o orientou a suplicar o primogênito a Tupã (o deus do fogo e da vida). A palavra Tupã significa “Trovão” e por isso esse deus se manifestava pelo som. O pedido foi concebido e nasceu, assim, o pequeno Coaraci, um presente abençoado da divindade maior. Uma coisa chamava demasiada atenção no pequeno indígena (curumim<sup>15</sup>): seus olhos negros e grandes.

Washington era um jogador do Flamengo, cujo irmão menor vivia em Minas Gerais. Rondinelli (zagueiro do Fla na época), a pedido de Washington, embarca no ônibus na capital carioca e vai buscar o garoto de 15 anos na sua cidade natal, Barão de Cocais. Dias depois, Rondinelli desembarca na Gávea com o menino Geraldo a tiracolo, o qual se inseriria para jogar nas categorias de base do clube. Uma coisa chamava demasiada atenção no pequeno Geraldo: a facilidade e o modo debochado com que jogava futebol. O deboche estava muito ligado ao fato dele jogar cantarolando e assoviando, e por tal característica, era conhecido pelo apodo de “Geraldo assoviador” – um deus da Gávea que se manifestava pelo som.

O nascimento de Coaraci trouxe muita alegria a seus pais e toda sua tribo. Mas o espírito do mal de Jurupari<sup>16</sup>, invejoso da benção de Tupã, não suportou tal contentamento e decidiu tirar a vida do curumim. Ele então, o espírito das mil formas, tomou o contorno de uma cobra peçonhenta, e num instante de cochilo de Coaraci, o picou letalmente. Quando os pais notaram a falta do menino, a tribo se mobilizou e saiu a procura do curumim. A busca não tardou e, aos

---

<sup>14</sup> Na língua tupi-guarani *Sataré* quer dizer “lagarta de fogo” e *Mawé* significa “papagaio inteligente e curioso”. Esta tribo é tida como a criadora da cultura do guaraná, na medida em que domesticaram a trepadeira silvestre *Paullinia Cupana* e criaram o processo de beneficiamento do que hoje conhecemos como guaraná.

<sup>15</sup> Na língua tupi-guarani curumim significa: rapaz, menino, criança de pouca idade.

<sup>16</sup> Jurupari é um personagem mitológico dos povos indígenas da América do Sul. Também é conhecido como Iurupari e Yurupari. No seu livro *Amazônia: mito e literatura*, Marcos Frederico Kruger menciona que há uma dificuldade ao personificar Jurupari, pois ele tem a dupla e antitética configuração de ser simultaneamente deus e demônio. No caso do mito fundador do guaraná, ele age a partir de seu espírito maligno.

pés de uma majestosa e frondosa árvore, o corpo morto de Coaraci foi encontrado. A marca dos dentes da serpente nos pés da criança era a prova cabal de quem o havia matado: Jurupari.

Geraldo iniciou na base do clube em 1969, jogando ao lado de Zico. Uma dupla que encantava as preliminares em dias de jogo do Flamengo. Em 1973 Geraldo começou a atuar pelo profissional e em 1974 ganhou seu único título pelo clube em tal condição, o campeonato Carioca daquela temporada. O camisa 8 era considerado uma das maiores revelações do futebol da década de 1970 e, por este motivo, já vinha sendo convocado para atuar pela seleção canarinho. No Fla havia uma política no Departamento Médico baseada na extração das amígdalas dos atletas que subiam para o profissional. Zico e Jaime de Almeida tiraram as suas em 1975, porém, Geraldo não os acompanhou por medo. Em 1976 marcaram a cirurgia uma segunda vez e outra vez Geraldo se ausentou receoso. Meses depois, o procedimento é marcado pela terceira vez, e então o atleta se fez presente.

Para fazer a intervenção cirúrgica Geraldo ficou de fora da viagem do Flamengo, que foi jogar em Fortaleza contra o Ceará, numa quarta-feira à noite. Na quinta pela manhã, ele entrou cedo para a cirurgia, foi anestesiado pelo médico e suas amígdalas foram extirpadas. No entanto, seu corpo não tolerou a anestesia e colapsou, vitimado por um choque anafilático. O elenco do clube escutou a morte de Geraldo pela rádio no hotel da capital cearense naquela fatídica manhã e, imediatamente, retornou ao Rio para o velório do companheiro. Assim como Coaraci, Geraldo faleceu cochilando, picado pela anestesia que seu corpo assimilou em forma de “veneno letal”.

A narrativa mítica conta que a tribo entrou em desespero e comoção pela perda do menino Coaraci. Foi quando um trovão caiu estrondosamente no meio deles. O clã *Sataré-Mawé* se assustou com o raio, pois o céu estava limpo e claro. Foi então que o pajé disse ter entendido ser uma mensagem de Tupã que, através do som do trovão, profetizou: “*plante os olhos do menino e o reguem durante quatro luas com as lágrimas da tristeza*”. E assim o fizeram, plantaram os olhos de Coaraci e a mãe do menino os regou com seu pranto durante quatro luas.

Fechado o ciclo lunar, da terra sai um broto, um broto que virou folha, uma folha que virou arbusto e que se transformou em uma planta que produzia belos frutos vermelhos. Quando cresciam, esses frutos se abriam e se assemelhavam aos lindos olhos de Coaraci. O pajé, ao ver aqueles olhos esbugalhados, piscando dentro daquelas frutinhas vermelhas, deu o nome a elas de guaraná. Depois ele colheu as frutas e colocou dentro de um prato e, com um pilão, produziu uma pasta espessa. Quando secou a pasta, ele ralou a mesma na língua seca do peixe pirarucu até decompor o mesmo em formato de pó. O pajé, desse modo, misturou o pó em água e adoçou

com mel transformando a bebida num energizante para a tribo. Em torno da fogueira consagraram a bebida/guaraná que trazia dentro de si a alma de Coaraci. Esse foi o presente de Tupã para recompensar a tribo pela morte do menino.

O triste e prematuro falecimento de Geraldo aos 22 anos (em agosto de 1976) causou comoção no país e, principalmente, entre os jogadores do Flamengo. Em homenagem a Geraldo foi feito um jogo entre a seleção brasileira campeã da Copa de 1970 contra a equipe rubro-negra. O Flamengo venceu a contenda por 2 x 0 num maracanã lotado e emocionado. Daquele dia em diante, durante todo o resto do ano de 1976, o clube carioca jogou de calção preto em luto a Geraldo.

A fatídica perda de Geraldo foi chorada por um longo ciclo por seus amigos jogadores, pois na equipe de 1976 já atuava toda uma geração que, após o ciclo de quatro anos, começou a ganhar muitos títulos. Os quatro anos da morte de Geraldo (1976-1979) inauguram outro ciclo de quatro anos (1980-1983) subsequentes de uma era abençoada por diversos títulos. A conquista do primeiro campeonato brasileiro em 1980 pelo clube é tida como um marco histórico. O ano de 1981, por sua vez, reafirmou esse marco na medida em que o clube também ganhou a Copa Libertadores e o Mundial de Clubes. Nos anos de 1982 e 1983, mais dois títulos de campeão brasileiro foram conquistados. Acredita-se que tudo isso tenha sido obra da força da alma de “Geraldo guaraná”.

“Geraldo assoviador” era fã de música, vivia cantarolando/assoviando e dançando um sem-fim delas, mas sua preferida era uma de Billy Paul intitulada “*YOUR SONG*” (ironicamente o título significa “SUA MÚSICA”). Parte da letra diz assim: “*Se, se (se), se estivesse em cima de um telhado chutaria longe meus sapatos, oh sim (Chutaria longe meus sapatos) ... Vou escrever um pouco de versos para afastar minhas tristezas...*”. Em se tratando de Geraldo, poderíamos traduzir a letra ao idioma “rubro-negro carioquês”: “*Se, se (se), se estivesse no vestiário do Maracanã eu colocaria minhas chuteiras, oh sim (Colocaria minhas chuteiras) ... Vou entrar em campo e fazer versos com a bola... afastar a tristeza de uma nação que sempre foi a música que mais dancei*”.

Tupã: faça cair um raio no Maracanã em meio a tribo flamenguista em dia de jogo; personifique Geraldo, ao menos por um dia. Ele não precisa entrar em campo e jogar futebol, basta ficar na arquibancada “assoviando” alegremente com sua torcida.

O Coaraci de nossa crônica também é alegoria a outros indígenas (e de toda a sua cultura ancestral), que a cada dia morrem no Brasil por “choque anafilático” de uma tradição branca e ocidental, que “cochila anestesiada”, destilando o “veneno” de sua prepotência. A estes indígenas: Que Tupã, e todos os demais espíritos encantados da floresta, os protejam!

## Considerações finais

Neste escrito aproximamos histórias, muitas vezes advindas de relatos orais, que ganharam forma por entre nossas letras. Retomando o objetivo deste ensaio, que foi propor uma aproximação entre contos e personagens dos mesmos com jogadores que atuaram pelo Flamengo com intenção de interpelar e tensionar a valorização da diversidade cultural e a preservação da cultura identitária de comunidades étnicas locais, inferimos que este tipo de conteúdo pode trazer a sala de aula diferentes perspectivas e visões de mundo que vão enriquecer o universo cultural de nossos alunos. O uso de personagens de contos e lendas podem ser utilizados a fim de instigar a curiosidade dos alunos ampliando seu espaço de ação/reflexão sobre a vida, sobre a natureza, sobre o outro/diferente e plural, sobre nosso ser e estar no mundo (Frediani; Barbosa, 2008).

Enquanto educadores somos consonantes ao pensamento de Silva (2008a, p.40) que acredita que “as trocas culturais são fundamentais, pois para saber quem sou, preciso recorrer ao que eu não sou, ao outro, ao diferente, ao plural”. Além disso, como menciona Gabriel (2008), diante de um mundo globalizado que impõe uma cultura de massa visando a colonização cultural, faz-se necessário não esquecer de que nossa cultura é plural, que somos feitos e atravessados por várias manifestações da cultura popular, e, por estas muitas vezes serem locais ou pormenorizadas, não podem ser esquecidas. A indústria da cultura fagocita a diversidade cultural ao propor uma cultura de massa que tem fortes vinculações com a espetacularização, logo, com o consumo capitalista – a cultura vira mercadoria.

De alguma forma, este ensaio representa um incômodo com a exaltação em demasia de uma cultura “plastificada” e “higienizada” que extermina a diversidade. Em uma era de consumo globalizado, não deixemos de lado o provérbio da cultura popular: “Quem conta um conto, aumenta um ponto”. Ganha um ponto na luta pela preservação do diverso, na luta pelo não apagamento das minorias e pela magia que só o plural é capaz de promover. As histórias do nosso povo, muitas vezes, são contadas e recontadas com palavras que evadem dos registros tradicionais escritos, diagramados e publicados.

De contação em contação, uma vez ou outra também os esquecimentos e os apagamentos tomam o espaço. Seja de forma intencional, ou não, o que se perde também é parte do que compõe nossa existência. Portanto, é papel da escola dialogar com a cultura, através das diversas linguagens. Faz-se necessário garantir que o conhecimento reconhecido e respeitado

socialmente não seja apenas aquele que ressoa dos livros, escritos por uma ciência positivista, mas também das rodas, das florestas e das arquibancadas.

## Referências

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2018.

BRASIL. **LDB: Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. 7. ed. Brasília, DF: Senado Federal, Coordenação de Edições Técnicas, 2023.

CASTRO, Ruy. **O vermelho e o negro: Pequena grande história do Flamengo**. São Paulo: Editora Débora Books na Art, 2001

CAVALCANTI, Maria Laura. Entendendo o folclore. In: SILVA, René Marc da Costa. **Cultura popular e educação: salto para o futuro**. TV escola/ SEED/ MEC, 2008. p. 21-21.

FREDIANI, Magda; BARBOSA, Rogério Andrade. Histórias da tradição oral: os contos etiológicos. In: SILVA, René Marc da Costa. **Cultura popular e educação: salto para o futuro**. TV escola/ SEED/ MEC, 2008. p. 133-140.

GABRIEL, Eleonora. Linguagens artísticas da cultura popular. In: SILVA, René Marc da Costa. **Cultura popular e educação: salto para o futuro**. TV escola/ SEED/ MEC, 2008. p. 75-82.

INGOLD, Tim; KURTTILA, Terhi. Percebendo o ambiente na Lapônia finlandesa. **Campos-Revista de Antropologia**, v. 19, n. 1, p. 169-182, 2018. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/campos/article/view/55908/37373> Acesso em: 09 jan. 2025.

SILVA, Marisa. O que vamos aprender hoje? In: SILVA, René Marc da Costa. **Cultura popular e educação: salto para o futuro**. TV escola/ SEED/ MEC, 2008a. p. 39-45.

SILVA, Josiane do Nascimento da. Literatura indígena: aspectos culturais nos poemas de Márcia Kambeba. **Revista Educação em Páginas**, Vitória da Conquista, v. 3, p. e13804, 2024. DOI: 10.22481/redupa.v3.1380. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/redupa/article/view/13804> Acesso em: 30 jan. 2025.

SILVA, René Marc da Costa. Cultura popular e educação. In: SILVA, René Marc da Costa. **Cultura popular e educação: salto para o futuro**. TV escola/ SEED/ MEC, 2008b. p. 7-11.

SILVA, René Marc da Costa. Conto e reconto, literatura e (re) criação. In: SILVA, René Marc da Costa. **Cultura popular e educação: salto para o futuro**. TV escola/ SEED/ MEC, 2008c. p. 127-131.

UNESCO. **Convenção para a Salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial**. Brasília, DF: Ministério das Relações Exteriores, 2006.

VIANNA, Letícia. Patrimônio imaterial: novas leis para preservar... O que? In: SILVA, René Marc da Costa. **Cultura popular e educação: salto para o futuro**. TV escola/ SEED/ MEC, 2008. p. 119-123.



ZOBOLI, Fabio; CORREIA, Elder Silva. Lico, o boto cor-de-rosa rubro-negro. **Ludopédio**, São Paulo, v. 168, n. 2, 2023. Disponível em: <https://ludopedio.org.br/arquivancada/lico-o-boto-cor-de-rosa-rubro-negro/> Acesso em: 20 jan. 2025.

ZOBOLI, Fabio; CORREIA, Elder Silva. Quando a morte chega cedo demais: o rubro-negro Geraldo e o indígena Coaraci. **Ludopédio**, São Paulo, v. 152, n. 10, 2022a. Disponível em: <https://ludopedio.org.br/arquivancada/quando-a-morte-chega-cedo-demais-o-rubro-negro-geraldo-e-o-indigena-coaraci/> Acesso em: 20 jan. 2025.

ZOBOLI, Fabio; CORREIA, Elder Silva. Carpegiani, o saci da gávea. **Ludopédio**, São Paulo, v. 159, n. 30, 2022b. Disponível em: <https://ludopedio.org.br/arquivancada/carpegiani-o-saci-da-gavea/> Acesso em: 20 jan. 2025.

### **SOBRE O/A(S) AUTOR/A(S)**

**Fabio Zoboli**. Professor do Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade Federal de Sergipe (UFS). Pós-doutor em Educação pela Universidad Nacional de La Plata (UNLP-Argentina). Membro do grupo de pesquisa “Corpo e política”.

Contribuição de autoria: Estrutura do texto e confecção das crônicas.

Currículo Lattes: <https://lattes.cnpq.br/0682121655932961>

**Elder Silva Correia**. Professor do Departamento de Educação Física da Universidade Federal de Sergipe (UFS). Doutor em Educação pelo Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade Federal de Sergipe (PPGED-UFS). Membro do Grupo de pesquisa “Corpo e política”.

Contribuição de autoria: Estrutura do texto e confecção das crônicas.

Currículo Lattes: <https://lattes.cnpq.br/9039433958533279>

**Perolina Souza Teles**. Professora da rede pública do estado de Sergipe. Doutora em Educação pelo Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade Federal de Sergipe (PPGED-UFS). Membro do Grupo de pesquisa “Corpo e política”.

Contribuição de autoria: Estruturação do texto e fundamentação teórica.

Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9614732209870510>

### **Como referenciar**

ZOBOLI, Fabio; CORREIA, Elder Silva; TELES, Perolina Souza. O flamengo e a cultura popular brasileira: encontros entre personagens e contos. **Revista Educação em Páginas**, Vitória da Conquista, v. 4, n. 4, e15946, 2025. DOI: 10.22481/redupa.v4.15946