



impulsiona

educação esportiva



MASCOTES DAS COPAS

IMPULSIONA

HISTÓRIA DA COPA DO MUNDO



NOSSO JOGO

VEJA O QUE VOCÊ VAI APRENDER NESTA AULA

01.

Saber quais foram as mascotes das Copas do Mundo da FIFA, suas histórias e curiosidades.

02.

Conhecer propostas de atividades envolvendo as mascotes.

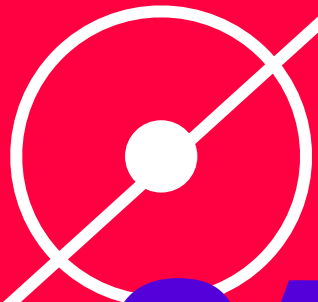


APITO INICIAL



Mascote é qualquer pessoa, coisa ou animal muito **estimado** por um grupo de pessoas, que possui a capacidade de atrair **sorte**. As mascotes são figuras muito comuns em eventos esportivos e começaram a fazer parte do universo das Copas do Mundo a partir de **1966**. Com o passar do tempo, as mascotes se transformaram num poderoso instrumento de **marketing**, colaborando para impulsionar as vendas de produtos ligados ao Mundial. O mais legal das mascotes é que elas são as **embaixadoras da cultura** do país-sede e as **anfitriãs do evento**, acolhendo e animando os espectadores.





CAPÍTULO #01

HISTÓRIAS E CURIOSIDADES

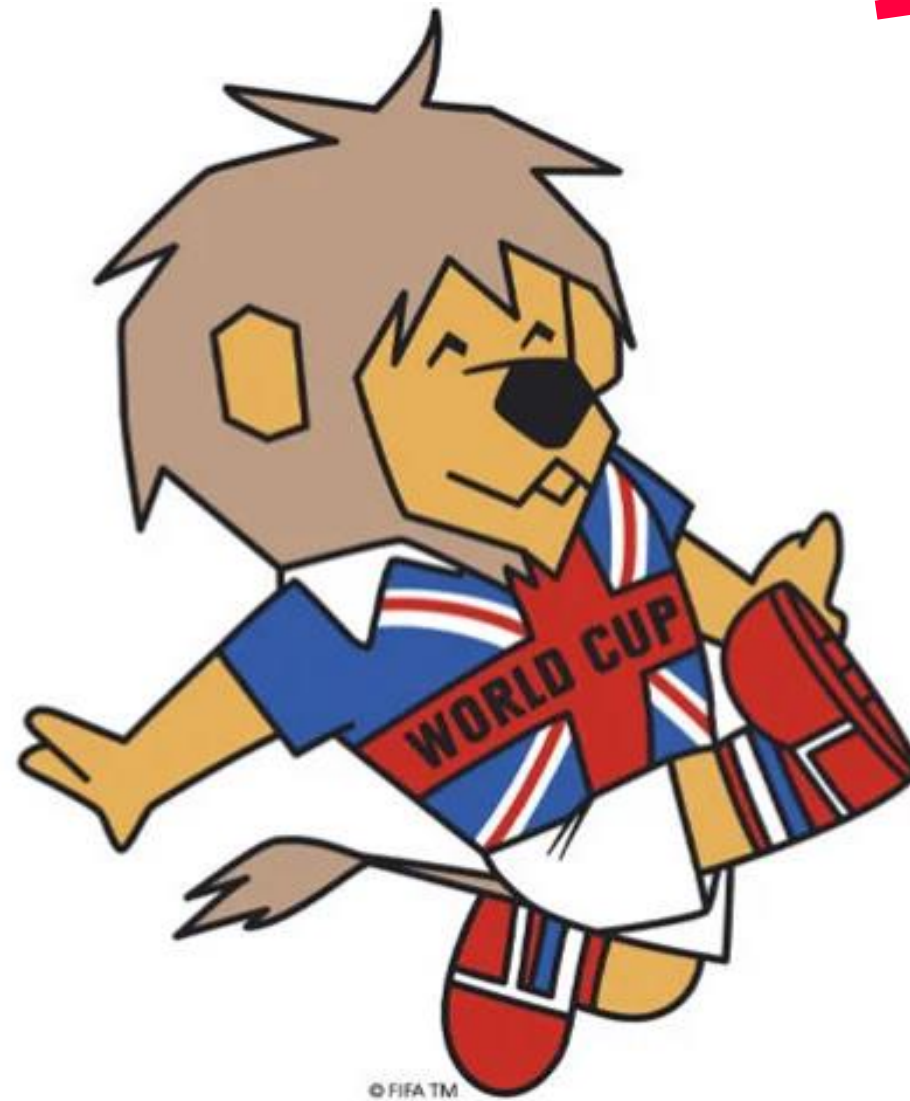


1966: Willie

A **primeira** mascote da história das Copas do Mundo foi um **leão** chamado **Willie**. Inspirado no animal símbolo da Grã-Bretanha, Willie vestia uma camisa com a bandeira do seu país e adorava jogar futebol.

Na versão ilustrada, a camisa vinha com a inscrição World Cup. E, na versão que desfilava nos estádios animando as partidas, a camisa trazia o nome da mascote.

O sucesso de Willie foi tão grande, agradando crianças e adultos, que a tradição da mascote se firmou de vez.





MASCOTES HUMANIZADAS

Os anos **1970** foram marcados pela **humanização** das mascotes. Nas Copas de 1970, 1974 e 1978, as mascotes foram inspiradas em **crianças** que gostavam de **jogar futebol** e traziam **características** dos países-sede.

1970: Juanito

Juanito Maravilha, a mascote da Copa de 1970, era um **garoto** com cara de sapeca que vestia a camisa da seleção mexicana e usava um sombrero, chapéu típico do país.

Juanito representava um menino de 11 anos, gordinho e bochechudo, acostumado a frequentar os estádios com seu pai para ver a seleção mexicana.

Suas feições e características físicas representavam uma visão estereotipada do povo mexicano, o que causou algumas críticas e polêmicas na época.



1974: Tip e Tap

As mascotes da Copa da Alemanha eram os garotos **Tip e Tap**, grandes amigos que brincavam, estudavam e jogavam bola juntos. Esta foi a primeira vez que a Copa do Mundo teve **duas mascotes** oficiais.

Suas roupas foram inspiradas no uniforme da seleção alemã. A camisa de um trazia as iniciais WM (em referência à palavra Weltmeisterschaft, Copa do Mundo em alemão) e do outro, o ano da Copa (74).

Nesta época, a Alemanha estava dividida entre Ocidental e Oriental, e a dupla abraçada trazia uma mensagem de união das Alemanhas aos olhos do mundo.



1978: Gauchito

Em 1978, a Copa aconteceu na Argentina, e **Gauchito Mundialito** era um garoto dos pampas argentinos que vestia o uniforme da seleção argentina; chapéu de vaqueiro e lenço amarelo no pescoço, típicos de um gaúcho.

Ele também carregava uma chibata e uma bola de futebol, para jogar em qualquer lugar e não ficar entediado.

Segundo a história do personagem, ele viajou até Buenos Aires a convite da FIFA para ser a grande mascote daquela Copa.





MASCOTES ESTILIZADAS

A década de **1980** traz uma **nova concepção** de mascotes. As figuras humanas saem de campo e entram em jogo uma laranja e uma pimenta com feições, roupas e outras características que remetem à cultura do país-sede.

1982: Naranjito

A Copa do Mundo de 1982 na Espanha teve como mascote uma laranja. Típica da Comunidade Valenciana e da Andaluzia, a fruta virou a mascote **Naranjito**.

Vestindo o uniforme da seleção espanhola e carregando uma bola de futebol, Naranjito fez tanto sucesso que chegou a estrelar uma série de desenhos animados na televisão de seu país, além de figurar em vários produtos ligados à Copa daquele ano.

Considerada um dos símbolos dos anos 80, a mascote é uma das mais lembradas.




1986: Pique

Pique é uma pimenta jalapeña, típica da culinária mexicana.

Transformada em mascote, a pimentinha usava um sombrero, vestia um uniforme vermelho e branco, inspirado na seleção do México, e tinha um grande bigode.





MASCOTES PROMOCIONAIS

Os anos **1990** ficaram marcados pela **utilização massiva** das mascotes em diversos **materiais promocionais**.

Cartões telefônicos, selos, brinquedos e todos os tipos de **peças publicitárias** foram criadas com o objetivo de atrair público para os estádios, promover a Copa e gerar renda.

1990: Ciao

Com formas geométricas simples, as cores da Itália e uma bola de futebol, a mascote **Ciao** foi a representante da Copa de 1990, na Itália.

Ciao é um boneco tricolor que simula um jogador de futebol. Como não dava para colocar uma pessoa para representar essa mascote, a fizeram como uma obra de arte de verdade.

Uma curiosidade: a palavra "ciao", em italiano, representa um cumprimento e é usada tanto para se despedir como para dar as boas-vindas a alguém.

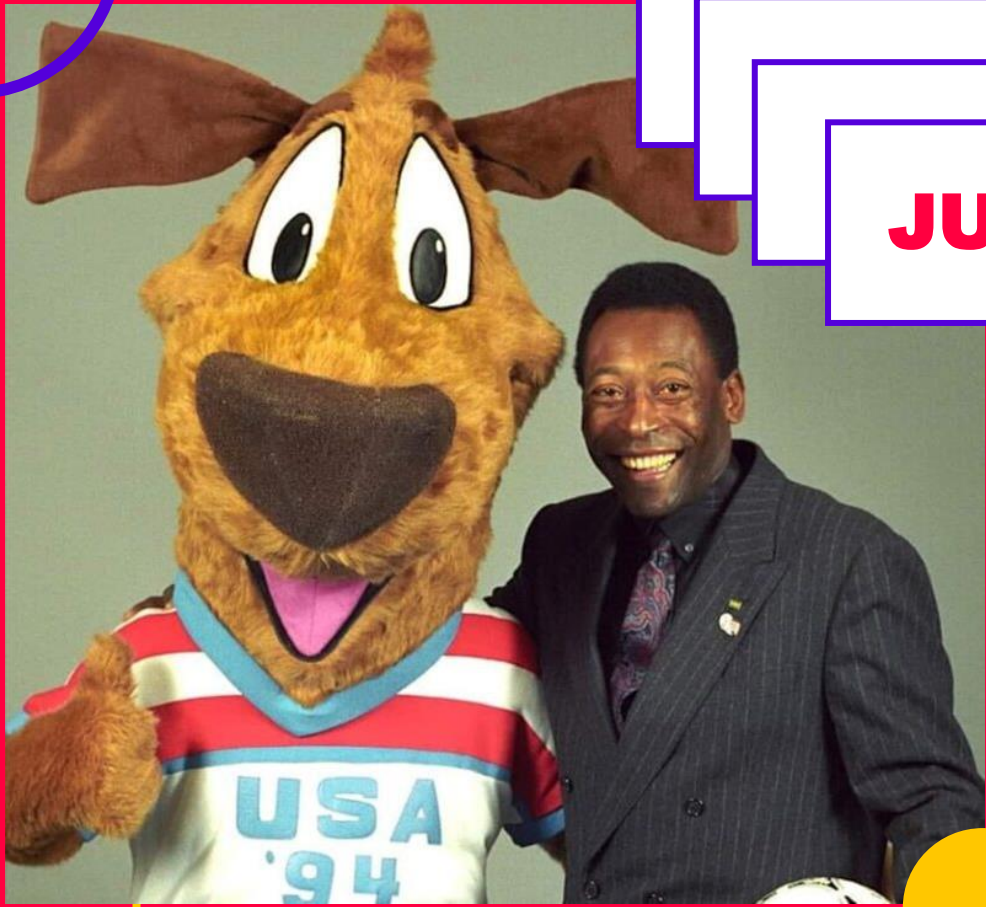
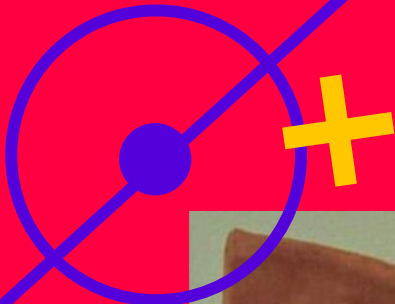


1994: Striker

Um simpático cachorro, vestido com o uniforme da seleção dos EUA e que adora bater uma bolinha, foi escolhido como mascote da Copa de 1994.

O fato de **Striker**, atacante em inglês, representar o principal animal de estimação dos EUA era intencional e tinha como objetivo despertar o interesse dos americanos pelo futebol, esporte pouco popular no país.





JUNTO COM O REI



Junto com Pelé, Striker ilustrou muitas campanhas publicitárias para promover a Copa do Mundo dos EUA.



A estratégia deu resultado: os estádios lotaram e foram comercializados muitos brinquedos, canecas, camisas e chaveiros com a estampa da mascote.



1998: Footix

A Copa de 1998 foi na França e o mascote do campeonato foi o galo **Footix**. A escolha do animal é simples de entender, já que o galo é o símbolo da nação francesa. O corpo azul e a cabeça vermelha são referências às cores do país.

O nome vem da junção das palavras “Football” e “Asterix”, famoso personagem dos quadrinhos franceses e referência aos gauleses, povo celta que habitou a região de Gália, mesmo território que, posteriormente, originou a França.



2002: Spheriks

A Copa de 2002 foi marcada pela primeira vez que o Mundial foi sediado por dois países (Japão e Coreia do Sul) e, também, pela presença de **três mascotes extraterrestres**.

Ato, Kaz e Nik são **Spheriks**, seres alienígenas que praticam um esporte semelhante ao futebol. Eles não usavam acessórios nem roupas e tinham um design futurístico, uma forma de homenagear a tecnologia dos países-sede.



2006: Goleo VI e Pille

As mascotes da segunda Copa da Alemanha também trazem uma novidade: **não são desenhos**.

O leão **Goleo VI** era um grande personagem de 18 anos que media 2,30 m de altura. Ele carregava uma bola falante chamada **Pille**. O nome Goleo é resultado da junção de gol com leo (leão em latim). Ele vestia a camisa 06 da seleção alemã, uma referência ao ano de realização do evento.



2010: Zakumi

A Copa de 2010, na África do Sul, foi representada por **Zakumi**, um **leopardo** típico da savana africana. Sua pelagem amarela e seu cabelo verde representam as cores da bandeira nacional. Além disso, Zakumi estava sempre acompanhado da **Jabulani**, a famosa bola da Copa.

O nome da mascote é resultado da junção do código ZA, que significa Zuid-Afrika em holandês, com kumi, que significa dez em várias línguas africanas e simboliza o ano da Copa. Além disso, a palavra Zakumi pode ser entendida como “vem aqui” em algumas línguas sul-africanas.



SAIBA MAIS!



- ⚽ Zakumi foi apresentado ao mundo no dia 22 de setembro de 2008, mas a mascote nasceu no dia **16 de junho de 1994, Dia da Juventude** na África do Sul.
- ⚽ O ano de 1994 é emblemático para o continente e representa o nascimento de uma nova África do Sul, com a introdução das **eleições democráticas** no país.
- ⚽ Em 2010, Zakumi completava 16 anos, representando, também, a nova geração que nasceu num país sem a política racista do Apartheid.
- ⚽ Estes temas podem ser trabalhados em parceria com os professores de História no segundo segmento do Ensino Fundamental e no Ensino Médio, abordando a história da África do Sul e a luta contra o racismo.

2014: Fuleco

A mascote da Copa do Brasil foi o resultado de diversas votações e escolhas populares.

Primeiro, a **definição do animal** que serviria como inspiração. As concorrentes eram o tatu-bola, a onça, a arara e o jacaré.

A escolha do **tatu-bola** tem relação com as características do animal que existe no Brasil e em outros países da América do Sul: ele se defende dos predadores se curvando e adquirindo o formato de uma bola, tem cerca de 30 cm de comprimento e coloração marrom escuro.



SEGUNDA VOTAÇÃO

A segunda votação serviu para escolher o **nome da mascote**: Amijubi, Fuleco ou Zuzeco. Com mais de 1,7 milhões de votos pela Internet, o nome escolhido foi **Fuleco**.

Resultado da junção das palavras **futebol** e **ecologia**, a decisão representa uma preocupação com as pautas ligadas à natureza. O nome veio bem a calhar já que o tatu-bola é um animal que sofria, e ainda sofre, risco de extinção.



VOCÊ SABIA?



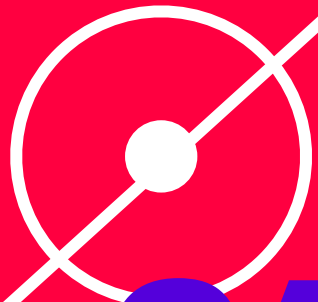
- ⚽ O tatu-bola também é conhecido em algumas regiões como tatuapara, apara ou apar. Estes nomes vêm do tupi *tatua'para* e significam **tatu vergado**.
- ⚽ Fuleco nasceu no dia 1º de janeiro de 2000, na região Nordeste. No ano da Copa, Fuleco tinha 14 anos e, como a maioria dos adolescentes brasileiros, gostava de jogar futebol e fazia a "Dança do Tatu" para comemorar seus gols. Seus ídolos eram Pelé e Ronaldo Fenômeno.
- ⚽ A carapaça azul de Fuleco é uma homenagem ao céu e as águas do Brasil. Ele veste uma camisa com o nome do país-sede e o ano da Copa. Ele também está sempre acompanhado da sua bola.
- ⚽ Você pode convocar os professores de Biologia para falar mais sobre o tatu-bola: nome científico, características, curiosidades, como ele entrou em extinção etc. Como é a primeira mascote brasileira da Copa do Mundo e é mais recente, o Fuleco desperta a atenção dos alunos. Além disso, há bastante material publicado com este tema. É só explorar!

2018: Zabivaka

A mascote da Copa de 2018, realizada na Rússia, era um sorridente **lobo** e seu nome significava aquele que marca o gol. **Zabivaka** vestia as cores da bandeira russa, trazia o nome o país-sede e o ano do Mundial na camisa e, assim como as mascotes anteriores, estava sempre acompanhado de uma bola.

Seguindo a tendência de envolver a população na escolha da mascote, o lobo recebeu 53% dos votos, vencendo os demais candidatos (um tigre e um gato). Mais de 1 milhão de pessoas participaram da votação pela Internet.





CAPÍTULO #02

PROPOSTAS DE ATIVIDADES



MASCOTES NA ESCOLA

Interdisciplinaridade

Você pode convocar professores de outras disciplinas para enriquecer o trabalho com as mascotes na escola.

Veja nas propostas a seguir.



BRINCANDO COM PALAVRAS

Os professores de **Língua Portuguesa** e de **Línguas Estrangeiras** podem entrar em campo para realizar diversas brincadeiras com palavras, a começar pela própria palavra **mascote**, que é feminina, mas muitas pessoas escrevem e falam como se fosse masculina.

Os **nomes das mascotes** podem ser aplicadas em **palavras cruzadas** e **caça-palavras**, atividades que encantam os alunos do primeiro segmento do Ensino Fundamental. E, para que todas as séries se envolvam nas atividades, os alunos do segundo segmento do Ensino Fundamental podem ser os **elaboradores** das atividades.





ENSINO MÉDIO

TRABALHANDO COM PALAVRAS

A atividade com o **Ensino Médio** pode ser mais elaborada, envolvendo uma compreensão mais profunda das palavras usadas na composição dos nomes, seus significados e as mensagens que pretendem transmitir.

Os alunos podem, também, incorporar uma análise do contexto histórico e geográfico do país-sede na época de realização da Copa e como isso interferiu na criação das mascotes. Neste caso, o time técnico já está maior, envolvendo professores de História e de Geografia.



A ARTE DAS MASCOTES

Os professores de **Artes** também podem ser convocados para entrar em campo, trazendo a **estética das mascotes**.

A partir do levantamento de algumas questões, desperte a curiosidade dos alunos e incentive-os a dedicar um olhar mais atento e investigativo.

Como cada elemento da cultura está simbolizado naquele personagem? Que história a mascote conta? Que outros elementos também poderiam estar ali representados?

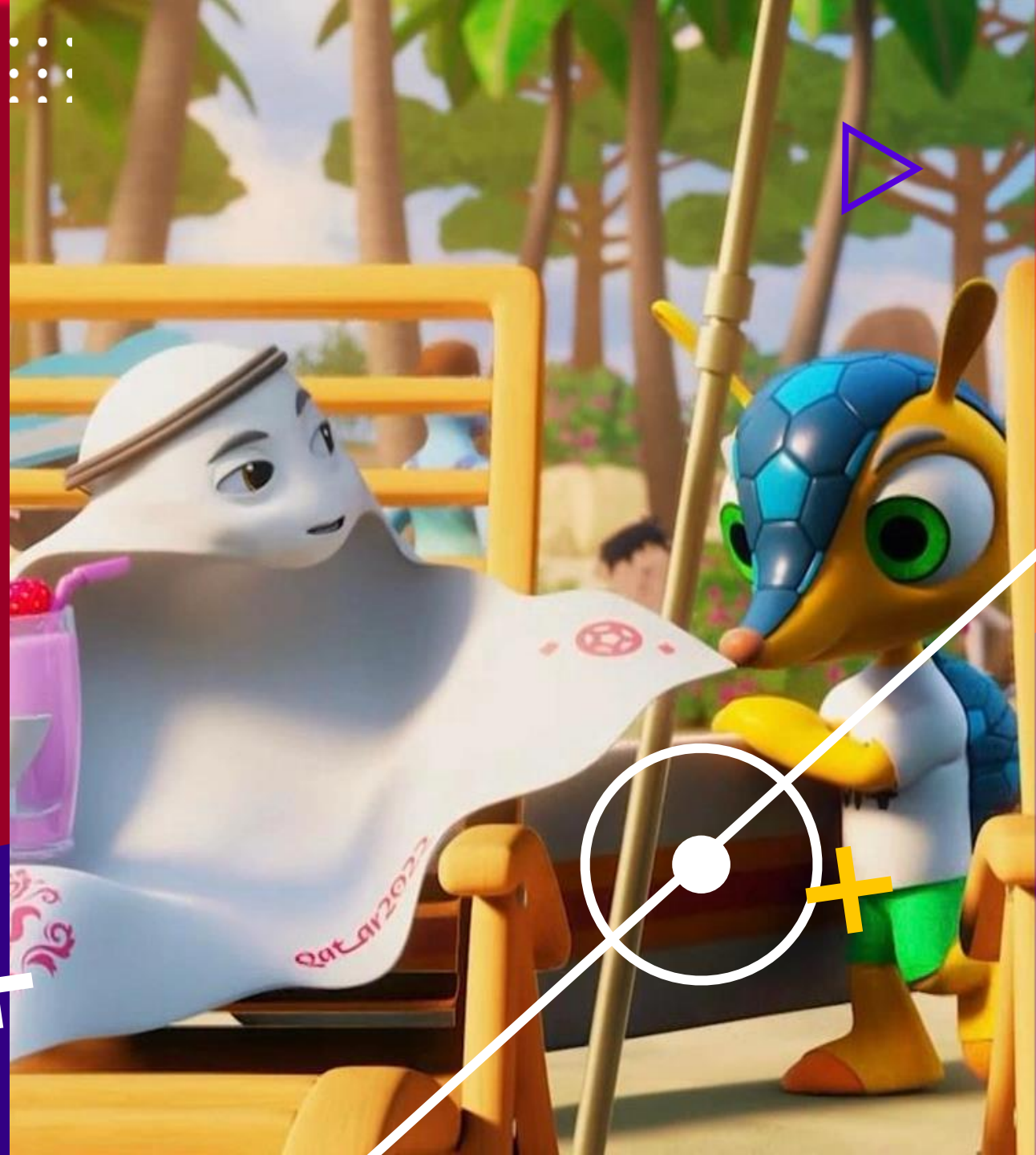


EVOLUÇÃO GRÁFICA

O uso das mascotes como promotoras oficiais das Copas e estrelas de diversas **campanhas** de marketing demonstra o potencial dessas personagens tanto para arrecadação de dinheiro quanto para divulgação do evento.

Comparando as fotografias e imagens das mascotes das diversas edições, é possível perceber a **evolução do design e da tecnologia gráfica** e como impactam na sua criação e nas suas possibilidades de uso.

Este também é um bom ponto a ser abordado junto aos professores de Artes, despertando os alunos para as diversas profissões ligadas ao mundo da propaganda, do marketing, do design e, porque não, da animação e do cinema?



ATENÇÃO!



- ⚽ Este vídeo, este vídeo e este outro aqui falam sobre as mascotes da Copa do Mundo e trazem uma série de desenhos e fotografias sobre os personagens. Apresente-os aos seus alunos e sugira que eles façam outras pesquisas, de vídeo e de matérias, sobre as mascotes da Copa.
- ⚽ Vocês podem construir juntos **a linha do tempo** destas mascotes, analisando os nomes, as cores, as roupas, as referências culturais e o design de cada um deles, associando ao contexto histórico e geográfico. Neste tipo de proposta, toda a escola e diversos professores podem se envolver no Projeto MASCOTES DAS COPAS do Mundo!
- ⚽ Para enriquecer ainda mais o projeto, cada série pode ser responsável por analisar um dos aspectos desse imenso quebra-cabeças. Mas o resultado final é a junção de todos os trabalhos desenvolvidos por todas as turmas.
- ⚽ Os alunos também podem ser estimulados a produzir vídeos com estes conteúdos, sempre com o objetivo de ampliar a visão para além do uso mercadológico e marketeiro das mascotes.

RELEMBRANDO



Com estas propostas, você estará colaborando para o desenvolvimento das seguintes competências socioemocionais nos seus alunos:

- 📍 **Conhecimento:** na medida em que os alunos compreendem a linha histórica e a associam com as mascotes.
- 📍 **Pensamento científico, crítico e criativo:** com o estímulo à curiosidade e à criticidade na observação das mascotes e no modo como foram idealizadas.
- 📍 **Repertório cultural:** ampliando o senso estético e tecnológico dos alunos.
- 📍 **Cultura digital:** a partir do uso de computadores para pesquisa e criação de vídeos.
- 📍 **Comunicação e Argumentação:** na criação das narrativas para contar a história das mascotes, abordar suas características e confeccionar os trabalhos solicitados.

CONCLUSÃO

Você pode propor que os alunos pintem desenhos das mascotes para enfeitar a escola e entrar no clima da Copa do Mundo, mas também pode proporcionar que outros conhecimentos sejam construídos a partir de uma análise mais aprofundada destas simpáticas personagens.

Identificar que características de cada país-sede foram escolhidas para compor a mascote, a constituição do seu nome e a narrativa construída para contar sua história podem ser atravessadas pelo estudo do contexto histórico e geográfico de cada edição da Copa do Mundo, proporcionando um entendimento maior sobre a mensagem que cada mascote quer transmitir.

Extrapolando ainda mais, é possível perceber a evolução estética e tecnológica ao longo das décadas de Mundial e como isso revolucionou o uso das mascotes. E como as profissões ligadas a este tipo de trabalho foram surgindo, mudando e se transformando.

É, professor, existem muitas possibilidades de abordar o tema das mascotes em sala de aula. Agora é com você!



Ficha catalográfica



Título: MASCOTES DAS COPAS

Assunto: História das mascotes de todas as Copas do Mundo

Palavras-chave: mascotes, história, evolução, curiosidade, atividades

Imagens: UOL / Quadro de Medalhas / Lance / CinePop / Placar / Twitter / Exame

Versão: Julho/2022

Produção: Impulsiona / Instituto Península

www.impulsiona.org.br



**Compartilhe sua experiência
com este conteúdo:**



[/impulsionaorg](https://www.facebook.com/impulsionaorg)



[@impulsionaorg](https://www.instagram.com/impulsionaorg)

CRÉDITOS

Instituto Península :

Heloisa Morel (Diretora Executiva)

institutopeninsula.org.br

Equipe Impulsiona :

Vanderson Berbat

Eduardo Butter

Felipe Belo

Rita Galdino

Sirlene Alves

Verônica Fonseca



impulsiona

educação esportiva

HISTÓRIA DA COPA DO MUNDO

IMPULSIONA