



República Federativa do Brasil
Ministério da Educação
Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul



YOLANDA TIEMY DOS SANTOS YUI

A mitologia brasileira no ensino de artes visuais

**Campo Grande/MS
2023**



República Federativa do Brasil
Ministério da Educação
Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul



YOLANDA TIEMY DOS SANTOS YUI

A mitologia brasileira no ensino de artes visuais

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Artes Visuais Licenciatura da Faculdade de Artes, Letras e Comunicação da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul como parte dos requisitos para a obtenção de título de licenciada em Artes Visuais.

Orientador: Prof. Dr. Paulo César Antonini Souza

**Campo Grande/MS
2023**

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente ao meu avô José Claudino dos Santos, que já não está comigo, por ser um pai pra mim, por me cuidar, me ensinar, me proporcionar boas memórias e formar a pessoa que sou hoje.

Agradeço também a minha família, aos meus gatos e amigos por me apoiarem durante minha jornada e agradeço profundamente ao meu orientador Paulo César Antonini de Souza pela paciência e compreensão e a banca avaliadora composta pelo prof. Me. Vitor Hugo Aguilhar de Souza e a prof. Dra. Rozana Vanessa Fagundes Valentim de Godoi pelas contribuições.

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso, referente à graduação em Artes Visuais Licenciatura da Faculdade de Artes, Letras e Comunicação da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul. Objetivando compreender como a mitologia brasileira pode estar associada ao ensino de arte na educação básica. Para esta reflexão o texto buscará compreender conceitos que envolvem o tema, refletindo sobre experiências passada e buscando novas maneiras de se pensar a prática pedagógica a partir da análise de outros Trabalhos de Conclusão de Curso, que abordam a mitologia no ensino de arte pensando a partir da relação do imaginário cultural e simbólico. Posteriormente foram aprofundadas experiências passadas sobre a mitologia nas aulas buscando refletir sobre caminhos e possibilidades numa perspectiva educacional. Tendo como objetivo descobrir diferentes olhares sobre a temática, além de formas e abordagens possíveis para a inserção da mitologia dentro dos conteúdos escolares e da prática docente. Podendo então contribuir para as pesquisas que envolvem os mitos, principalmente aos mitos brasileiros, dentro de uma perspectiva educacional.

PALAVRAS-CHAVE: Cultura brasileira, Mitos e Lendas, Formação docente, Arte.

ABSTRACT

This task Graduation Work, referring to the degree in Visual Arts Degree from the Faculty of Arts, Letters and Communication of the Federal University of Mato Grosso do Sul. Aiming to understand how Brazilian mythology can be associated with the teaching of art in basic education. For this reflection, the text will seek to understand concepts that involve the theme, reflecting on past experiences and seeking new ways of thinking about pedagogical practice based on the analysis of other Graduation Works, which address mythology in art teaching, thinking from the relationship between cultural and symbolic imagery. Subsequently, past experiences on mythology were deepened in classes, seeking to reflect on paths and possibilities from an educational perspective. The aim was to discover different perspectives on the subject, as well as possible forms and approaches for the insertion of mythology within school content and teaching practice. It can then contribute to research involving myths, especially Brazilian myths, from an educational perspective.

KEYWORDS: Brazilian culture, Myths and Legends, Teacher training, Art.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Quarto ano do fundamental I prova de arte.....	19
Figura 2: Estela de 1000 a. C.....	20
Figura 3: Sandro Botticelli (1445-1510), Minerva e il centauro, c. 1483. Têmpera sobre tela, 207 x 148 cm. Florença, Galleria degli Uffizi.....	21
Figura 4: Froes, sem título. Arte digital, 2022.....	23
Figura 5: Froes, Boitatá: Olhos da punição. Arte digital, 2022.....	23
Figura 6: Antonio de Oliveira. A mula sem cabeça, madeira.....	25
Figura 7: Jacira Santos (2001 a 2002); Jacira Santos (2003 a 2006) e Solange Couto (2007).....	26
Figura 8: A Cuca. Tarsila do Amaral óleo sobre tela. 73 cm x 100 cm, 1924.....	27
Figura 9: Nireuda. Boto, xilogravura.....	28
Figura 10: Nireuda. Saci, xilogravura.....	29
Figura 11: Capa da revista em quadrinhos Turma da Mônica.....	30

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	7
1. MITOLOGIA	11
1.1. QUEM SOMOS	12
1.2. O SENTIR E O SIMBOLIZAR.....	16
2. OS MITOS E SUAS REPRESENTAÇÕES	18
2.1. UM DEBRUÇAR SOBRE NARRATIVAS QUE COMPÕE UMA IDENTIDADE MÚLTIPLA	23
3. MITOLOGIA NA EDUCAÇÃO: ABORDAGENS E POSSIBILIDADES	34
3.1. ALISE DE DADOS.....	34
3.1.1. CULTURA POPULAR BRASILEIRA: MITOS E LENDAS, FESTA E ARTESANATO DO PARÁ.....	35
3.1.2.. MITOLOGIA NO ENSINO DE ARTE: INVESTIGAÇÃO E PROBLEMATIZAÇÃO SOBRE O TEMA.....	37
CONSIDERAÇÕES.....	41
REFERÊNCIA.....	43
PROJETO DE CURSO.....	45

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa tem como objetivo compreender a relação entre mitologia e o ensino de arte. Tendo em vista que as mitologias acompanham a humanidade desde o seu princípio e que sua representação nas artes também se mostra frequente. A minha curiosidade em relação a este tema surgiu a partir da hipótese de que há uma carência de estudos mais aprofundados sobre mitologias brasileiras.

Essa percepção vem de experiências da minha própria jornada educacional como aluna. Ao me lembrar dos momentos que os mitos eram presentes nas aulas, percebo uma ausência de sentido entre o mito e o que se propõe com prática educativa. Essa lacuna destacou a necessidade crucial de uma abordagem mais que buscasse a valorização dessa manifestação cultural. A interseção entre mitologia, cultura e educação é um terreno fértil para a exploração, permitindo não apenas a transmissão do conhecimento, mas também a preservação e celebração das riquezas culturais do nosso país.

A mitologia é uma forma de expressão simbólica que nos ajuda a compreender as crenças, os valores e a visão de mundo de uma sociedade, ao explorarmos os mitos, abrimos portas para desvendar a cultura que os permeia, buscando situar esse fenômeno em seu contexto específico. Ela se constitui das influências culturais que formam um povo, norteiam suas ações.

Ao refletirmos sobre o valor cultural do mito, uma prática que aborda a temática de uma forma superficial é ainda mais incoerente. A falta de uma abordagem mais aprofundada das artes nesse contexto levanta questões cruciais sobre a relevância das atividades propostas. Pintar o boto com pontilhismo ou preencher características do boitatá e a ausência de um contexto mais amplo e informativo pode limitar o significado dessas atividades para os estudantes. É fundamental questionar qual é o objetivo real dessas práticas. Será apenas uma tarefa para preencher o tempo ou há uma intenção educacional mais profunda por trás delas?

A função do professor está muito além de reproduzir técnicas em desenhos prontos sem fundamentação e sem significado para os alunos, o professor deve mediar aquilo que é passado em sala de aula, e a mediação vai muito além de apenas expor conteúdos ou fazer práticas sem sentido. Como traz Martins (2014):

[...] E na escola, do mesmo modo, cabe ao professor favorecer acesso cultural, construir curadorias educativas que ampliem o repertório de seus alunos oferecendo acesso não só a arte, mas ao patrimônio cultural. (MARTINS, 2014, p. 261-262).

Além disso, a relação intrínseca entre mitos, tradição oral e memória coletiva desempenha um papel vital na preservação da identidade cultural de uma comunidade. Essas histórias não apenas enriquecem a vida cotidiana, mas também contribuem significativamente para a formação da identidade coletiva de um povo. Ao compreender o valor desses mitos na experiência diária e na coesão cultural, é possível preservar a riqueza cultural de uma nação.

Merleau-Ponty, em suas reflexões sobre a percepção do eu e do outro, oferece uma perspectiva sobre as interações humanas. Ele explora a compreensão do outro a partir da dedicação à percepção do mundo desse indivíduo. Essa abordagem revela que a posição de cada pessoa em relação ao seu mundo é única, mas também é moldada pelas percepções e influências dos outros. Quando nos inserimos nos campos perceptivos dos outros, somos enriquecidos pela experiência e, ao mesmo tempo, somos desafiados a reconhecer a liberdade do outro.

Ao contrário, eu não tenho, rigorosamente, nenhum terreno comum com outrem, a posição de outrem com seu mundo e a posição de mim mesmo com o meu mundo constituem uma alternativa. Uma vez outra imposto, uma vez que o olhar de outra sobre mim, inserindo-me em seu campo, me despojou de uma parte de meu ser, compreender-se que eu só possa recuperá-la travando relações com o outro, fazendo-me reconhecer livremente por ele, e que minha liberdade exija para os outros a mesma liberdade. (MERLEAU-PONTY, 2018, p. 479).

Ao reconhecer suas próprias narrativas mitológicas, os estudantes têm a oportunidade de se conectar com as tradições culturais, compreendendo como esses mitos moldaram a cosmovisão e os valores de suas culturas. Isso não só enriquece sua educação, mas também ajuda a preservar e revitalizar essas tradições que, de outra forma, poderiam se perder no esquecimento.

Para compreendermos melhor essas reflexões, devemos endender mais sobre a mitologia. Nicola Abbagnano (2007) define mito como uma narrativa tradicional que conta a história de eventos ou seres sobrenaturais, muitas vezes usada para explicar a origem do mundo, do homem e dos fenômenos naturais.

Segundo Abbagnano, o mito é uma forma de conhecimento que não se baseia na razão e na experiência empírica, mas sim na tradição e na imaginação.

Ele é transmitido oralmente ao longo das gerações e pode ser interpretado de diferentes maneiras, dependendo do contexto cultural e histórico em que é contado. Para Abbagnano, o mito não deve ser confundido com a história ou com a ciência, pois não se baseia em fatos objetivos e verificáveis, mas sim em elementos simbólicos e imaginários que buscam dar sentido ao mundo e à existência humana.

De acordo com a definição de Abbagnano (2007), os mitos são narrativas tradicionais que têm como objetivo explicar a origem do mundo, do homem e dos fenômenos naturais, utilizando elementos simbólicos e imaginários que buscam dar sentido à existência humana. Essas narrativas são transmitidas oralmente ao longo das gerações e podem ser encontradas em diversas manifestações culturais, como as representações artísticas.

Assim, ao analisar os mitos presentes nas representações artísticas de um povo, podemos compreender não somente uma história desconhecida, mas também entender melhor a cultura e os valores dessa sociedade, bem como a forma como ela interpretava o mundo à sua volta. Por exemplo, na antiga Grécia, as representações mitológicas eram uma forma de expressão artística que refletia a visão de mundo daquela civilização, assim como as tradições ainda vivas, como os bois de Parintins, são uma forma de manifestação cultural que carrega consigo os mitos e símbolos da região.

Para tratar da possibilidade de trabalhar com mitos em uma investigação futura, é importante lembrar que a interpretação de mitos pode ser subjetiva e dependente de contextos culturais e históricos. É necessário ter cuidado ao analisar mitos, levando em consideração o contexto em que foram criados e a forma como são entendidos atualmente. Uma investigação cuidadosa e aprofundada pode fornecer insights valiosos sobre a cultura e a história de uma sociedade, mas é importante reconhecer que a interpretação de mitos pode ser complexa e variável.

Para esse Trabalho de Conclusão de Curso, o texto apresenta além desta introdução, o **Capítulo 1: Mitologia**, que discorre sobre os conceitos que envolvem a mitologia, trazendo a perspectiva conceitual na qual essa pesquisa compreende o tema. Nas seções **1.1 Quem somos** e **1.2. O sentir e o simbolizar**, buscar compreender alguns sentidos da cultura e da identidade cultural, pensando numa

construção que reflita sobre a identidade brasileira, abordando também a capacidade do homem na criação dos símbolos numa perspectiva mitológica.

No **capítulo 2 Os mitos e suas representações**, busco refletir sobre como a mitologia e a arte se relacionam e como essas relações aparecem durante meu processo de formação básica, no **item 2.1 Um debruçar sobre narrativas que compõe uma identidade múltipla**. Trago mitos conhecidos e também mitos que fizeram parte da minha formação identitária ao longo da minha vida.

O **capítulo 3. Mitologia na Educação: Abordagens e Possibilidades**, propõe a análise de dois Trabalhos de Conclusão de Curso: **Cultura popular brasileira: mitos e lendas, festa e artesanato do Pará** de Aline Pereira de Melo de 2011 e **Mitologia no ensino de arte: investigação e problematização sobre o tema**, escrito por Mayara Cristina dos Santos Vieira no ano de 2019. No qual são desenvolvidos nas sessões **3. 1. Análise dos dados, 3. 1. 1. Cultura popular brasileira: mitos e lendas, festa e artesanato do Pará e 3. 1 . 2. Mitologia no ensino de arte: investigação e problematização sobre o tema**. A análise visa buscar formas de se desenvolver a temática "mitologia" dentro das práticas pedagógicas dos professores de arte.

Ao final, após as **Considerações**, será desenvolvido um projeto de curso para o ensino de artes visuais com o **tema "Mitologia e ensino"**, na qual será planejado uma sequência de dez aulas onde terá como guia as possibilidades oriundas desta pesquisa.

1. MITOLOGIA

Etimologicamente, a palavra mitologia, tem seu prefixo **mito** (de origem grega *mýthos*), significando relato, narrativa, conto, unido à **logia**, do grego *lógos* que significa tratado, estudo, teoria. E a união forma a **mitologia**, na qual podemos assim compreendê-las como o estudo dessas narrativas, assim como pressupõe sua etimologia, entretanto também podemos entender a palavra como a forma geral de se chamar as tradições mitológicas de um povo, a mitologia brasileira representa desta forma todas as manifestações mitológicas que fazem parte da cultura brasileira.

Para compreender melhor o que o mito representa, podemos analisar diferentes concepções apresentadas por Abbagnano (2007). Mais especificamente, ele apresenta três maneiras de entender o mito que podem nos ajudar a aprofundar nosso conhecimento sobre o assunto, na primeira perspectiva o mito é compreendido como uma forma de pensar “racional”, um pensamento que antecede o pensamento científico, a busca de respostas para os fenômenos do mundo que os cercam, nesta primeira perspectiva a existência do mito tinha como característica buscar compreender o mundo nas suas diversas formas, como a existência dos raios, da chuva, das ondas do mar, do surgimento da humanidade, etc. À vista disto, os mitos se tornam a busca por conhecimento, pela verdade, que apesar de sua relação com o fantástico, estes teriam seus princípios ligados à busca pelos fatos, tornando-os um princípio do pensamento científico.

Na segunda ideia Abbagnano (2007) o mito ganha caráter próprio, se torna uma forma autônoma de pensar, não está ligado apenas em responder as dúvidas sobre o mundo e não mais pertence unicamente ao pensamento intelectual. Passa a ter sua verdade própria, dotada de uma forma poética e fantástica. Nessa perspectiva o mito possui uma relação maior com a religiosidade, a espiritualidade, possui caráter místico, extracorporal e espiritual. As respostas que possam surgir dentro desta concepção, não tem mais relação com a busca por verdades epistêmicas, mas a busca por sua própria veracidade.

Já na terceira concepção o mito faz parte da cultura, passando a ser visto como um reforço dos ritos e dos aspectos culturais de um povo, neste terceiro parecer o mito não possui apenas o caráter intelectual ou mítico específico detentor

de suas próprias verdades, passa agora a ser algo que contempla diferentes aspectos, desde respostas e crenças fantástica, possui uma ligação forte com quem os vivencia, abrange o íntimo de uma cultura, possui uma relação intrínseca com o povo a qual pertence.

O mito não é uma simples narrativa, nem uma forma de ciência, nem um ramo de arte ou de história, nem uma narração explicativa. Cumpre uma função sui generis, intimamente ligada à natureza da tradição, à continuidade da cultura, à relação entre maturidade e juventude e à atitude humana em relação ao passado. A função do mito é, em resumo, reforçar a tradição e dar-lhe maior valor e prestígio, vinculando-a à mais elevada, melhora mais sobrenatural realidade dos acontecimentos iniciais. (ABBAGNANO, 2007, p. 674 - 675).

Considerando essa última concepção, a ideia de mito ganha novos patamares, nesta última compreensão ela não é vista apenas como algo específico ligado apenas à espiritualidade ou a narrativa, mas sim algo abrangente que atravessa os conceitos anteriores sendo entendida agora como participante fundamental para a manifestação cultural de seu povo, assume uma função social que é agora além de ser transformada por seu povo também transforma seu entorno. Nesta visão ela passa a formar uma parte fundamental do todo de uma cultura.

Esta nova função atribuída ao mito dá a ele novas perspectivas, anteriormente visto apenas como uma narrativa que buscava a verdade ou limitada à função mística e religiosa, que o manteve de certa forma afastado de suas funções sociais. A partir desta compreensão que liga o mito diretamente com as relações culturais, é possível compreender melhor suas funções dentro de suas respectivas sociedades, desta forma o mito passa a cumprir aspectos das concepções anteriores, como suas funções míticas, religiosas, como narrativa lúdica, mas também como formador de cultura. Ao buscarmos compreender os mitos, tentamos entender a cultura que os envolve e compreender onde está situado este fenômeno.

1.1 Quem somos

A palavra "cultura" (de origem latina *colore*), remete ao cultivo da terra, ao cuidado com as crianças e ao culto, representando, assim, a ideia de ser uma condutora que promove o florescimento daquilo que é nutrido. Essa concepção nos permite enxergar a cultura como algo vivo, em constante desenvolvimento e que exerce influência ativa sobre as pessoas e suas práticas sociais.

É importante termos em mente que existem diversas formas de se compreender a cultura e, que no decorrer do tempo, a palavra ganha novos significados e conceitos, uma delas é a cultura como representante de toda uma civilização. Para entendermos melhor essas perspectivas, Chauí (2012) traz um resgate dos conceitos de cultura ao decorrer da história.

Partindo de conceitos oriundo do iluminismo, no qual a cultura surge como sinônimo de civilização, mas como um conjunto de práticas que validam o grau de civilização de uma determinada sociedade. Assim como apresenta Chauí:

Com o Iluminismo, a cultura é o padrão ou o critério que mede o grau de civilização de uma sociedade. Assim, a cultura passa a ser encarada como um conjunto de práticas (artes, ciências, técnicas, filosofia, os ofícios) que permite avaliar e hierarquizar o valor dos regimes políticos, segundo um critério de evolução. No conceito de cultura introduz-se a idéia de tempo, mas de um tempo muito preciso, isto é, contínuo, linear e evolutivo, de tal modo que, pouco a pouco, cultura torna-se sinônimo de progresso. Avalia-se o progresso de uma civilização pela sua cultura e avalia-se a cultura pelo progresso que traz a uma civilização. (CHAUÍ, 2012, p. 24-25).

Dentro desta perspectiva Iluminista, o valor utilizado como medida para a cultura era baseado nas características da Europa, que se baseavam em três eixos principais: o Estado, o mercado e a escrita. Tudo que fugisse desses eixos era considerado primitivo, sem cultura suficiente ou não civilizado.

Os parâmetros utilizados desconsideravam outros tipos de organização social que se distanciavam do padrão europeu da época. Desta forma toda a organização social que divergia desse padrão se tornava sem cultura para os olhos da Europa.

No século XIX, a cultura ganha um novo significado, sendo está a ruptura entre a natureza e o ser humano, nesta nova visão a natureza representa a ordem natural, que está presente o biológico, a ordem física e natural, representa os animais, plantas e aquilo que compõe o planeta e a vida. Já a ordem humana agora

é "capacidade humana para relacionar-se com o ausente e com o possível por meio da linguagem e do trabalho" (CHAUÍ, 2012, p. 27).

Sendo esta a transferência, que supera o ausente a partir da própria existência, e que pode de fato conter o conceito de história. E seguindo a última visão que em meados do século XX, a cultura abrange:

[...] produção e criação da linguagem, da religião, da sexualidade, dos instrumentos e das formas do trabalho, dos modos da habitação, do vestuário e da culinária, das expressões de lazer, da música, da dança, dos sistemas de relações sociais – particularmente os sistemas de parentesco ou a estrutura da família – das relações de poder, da guerra e da paz, da noção de vida e morte. (CHAUÍ, 2012, p. 28).

A cultura não é mais medida por parâmetros eurocêtricos, voltados a uma única forma de desenvolvimento. Ela possui características próprias, saberes e significados, constituídos a partir da formação de seu povo. Representa signos, valores e uma organização específica de seu desenvolvimento. Cada indivíduo, cada grupo social vai possuir suas próprias tradições e costumes, que se desenvolveram de maneira própria a partir de seus ancestrais e de suas influências, dando forma a conhecimentos e possibilidades únicas.

Para Santos (2009) podemos ainda compreender a cultura em duas concepções principais, "A primeira concepção de cultura remete a todos os aspectos de uma realidade social; a segunda refere-se mais especificamente ao conhecimento, às ideias e crenças de um povo" (SANTOS, 2009, p. 7). Sendo a primeira toda a organização social, essa ideia a cultura tornou-se ampla, e busca abranger todas as características para a diferenciação de um povo. Já a segunda forma é ligada ao conhecimento, no qual envolve noções como a língua, a arte, conhecimentos filosóficos, religiosos e científicos.

A cultura é um fenômeno dinâmico que está em constante transformação. Ela se desenvolve e evolui ao longo do tempo, sendo influenciada pelas interações com outras culturas. Essa dinâmica cultural pode ser claramente observada no Brasil, onde ocorreu um intenso processo de miscigenação devido à colonização, a migração de estrangeiro para o país além da já existente diversidade cultural dos povos originários que habitavam o Brasil antes da chegada da Europa.

Ao desenrolar da história, ocorreram encontros e trocas culturais entre indígenas, europeus e africanos dentro do que era o Brasil. O processo de miscigenação não se limitou apenas à raça, mas também abrangeu aspectos como língua, religião, culinária, música, dança e costumes. Como traz Ribeiro: "Através dessas oposições e de um persistente esforço de elaboração de sua própria imagem e consciência como correspondentes a uma entidade étnico-cultural nova, é que surge, pouco a pouco, e ganha corpo a brasilianidade." (RIBEIRO, 1995, p. 128).

É através desse processo de miscigenação que nos proporciona compreender o desenvolvimento do que podemos entender hoje como identidade brasileira. É importante destacar que essa interação cultural não ocorreu de forma harmoniosa e/ou igualitária. Ela foi permeada por conflitos, desigualdades, processos de dominação e resistência, que deixam marcas até os dias atuais.

A mitologia dos povos subjugados pelo colonialismo, acontecia principalmente de forma oral, sendo passadas de geração para geração. E com o advento da colonização e o processo de dominação cultural criado pela chegada dos portugueses, a partir do imaginário da cultura Europeia como mais elevada, foi palco de ações como a catequização dos indígenas brasileiros e a repressão das culturas tradicionais dos negros escravizados e dos povos originários.

Por se tratar de povos que por vezes não possuía uma escrita efetiva (PORTELLI, 1997) ou também que estava fora do seu território natal (dificultando nesses casos até mesmo a comunicação oral). Parte dos conhecimentos oriundos desses povos se perderam no processo da colonização, outros foram agregados formando assim um hibridismo cultural (BURKE, 2010) criando assim o que podemos conceber como cultura brasileira.

Nesse sentido, a cultura brasileira contemporânea é o resultado desse encontro e fusão de diversas mitologias e tradições, moldadas pela dinâmica do colonialismo. A reflexão sobre esse processo histórico não apenas nos permite compreender melhor a diversidade cultural do Brasil. Mas também compreender que a mitologia pode desenvolver um papel crucial nesse contexto, servindo como um fio condutor que conecta as diferentes tradições e oferece insights sobre as crenças, os valores e os modos de vida das comunidades que contribuíram para a formação do Brasil contemporâneo.

1.2 O sentir e o simbolizar

A partir da cultura, o homem é capaz de criar símbolos que o fazem compreender e interpretar o mundo em que vive. O que difere o homem do animal é sua capacidade de criar símbolos, assim como diz João Duarte Júnior (1981), a natureza molda o animal, que se adapta às mudanças do meio, já o homem adapta o meio para que este se adeque melhor às suas necessidades.

A capacidade de construir símbolos permite aos seres humanos uma capacidade de interpretar o mundo e de modificá-lo a partir de sua cultura e necessidade. A criação de símbolos permite ao homem compreender o mundo de maneira ampla e clara, segundo Duarte Júnior:

Um símbolo constitui um determinado ou objeto ou sinal que reinterpreta algo; que permite o conhecimento de coisas e eventos não presentes ou, mesmo, inexistente concretamente. Por intermédio dos símbolos o mundo pode ser apreendido como uma totalidade, já que eles permitem a reunião e o entrelaçamento de objetos e fatos ausentes (e mesmo díspares), na consciência humana. (DUARTE JÚNIOR. 1981, p. 23).

Assim podemos compreender que a criação dos símbolos torna o homem capaz de interpretar e reinterpretar o mundo, de maneira que possa moldá-lo de maneira que lhe for conveniente. E não apenas isso, o homem é capaz de compreender e dar sentido ao mundo em que vive de tal forma que os símbolos por nós criados ultrapassem a relação da realidade visível que nos cerca." Desta maneira, notamos que o ato de conhecer de dar um significado às coisas e aos fatos brota de uma atitude valorativa do homem." (DUARTE JÚNIOR, 1981. p. 26).

A partir da organização dos símbolos podemos então constituir a linguagem. Através da linguagem damos sentido aos estímulos do meio em que nos cerca."Os estímulos provenientes do meio são filtrados e organizados por ela, e isto equivale a dizer que nossa percepção, de certa forma, é função da nossa linguagem" (DUARTE JÚNIOR, 1981. p. 35). É através da linguagem que podemos dar nome às coisas e assim compreender de maneira mais efetiva. "Aquilo para o que não temos palavra, não existe, não podemos pensar. Nomear as coisas é fazê-las existir." (DUARTE JÚNIOR, 1981. p. 39).

É através da Cultura que símbolos e a linguagem são criados, e através desta junção entre os símbolos e linguagens que formam os mitos. O homem se faz através da Cultura e a cultura só pode existir a partir do homem (DUARTE JÚNIOR, 1981). Damos valor e significado aos acasos da natureza, nomeamos aquilo que nos rodeia e imaginamos um universo de possibilidades.

2. Os mitos e suas representações

Os mitos surgem de uma ampla gama de necessidades humanas e existem como ideias e crenças fundamentais. Suas imagens evoluem para símbolos que representam toda uma civilização. A propensão criativa inerente ao ser humano transforma a realidade em ícones e símbolos, conferindo existência a algo nunca antes visto. Damos forma, personalidade e imagem aos mitos, como observou Jung (2016):

Com sua propensão para criar símbolos, o homem transforma inconscientemente objetos ou formas em símbolos (conferindo-lhes assim enorme importância psicológica) e lhes dá expressão, tanto na religião quanto nas artes visuais. A interligada história da religião e da arte, que remonta aos tempos pré-históricos, é o registro deixado por nossos antepassados dos símbolos que tiveram especial significação para eles e que, de alguma forma, os emocionaram. (JUNG et al. 2016, p. 232).

As imagens criadas pelas civilizações ao longo da história, inclusive nos dias atuais, oferecem a possibilidade de compreender universos distintos. As figuras dos deuses e dos seres provenientes das mitologias permitem explorar mundos e redescobrir histórias que já não estão mais vinculadas a uma crença existente. Segundo Jung (2016), temos a capacidade de transpor barreiras temporais por meio das imagens e dos mitos, possibilitando a compreensão da psique humana e de suas tradições.

A história antiga do homem está sendo redescoberta de maneira significativa através dos mitos e imagens simbólicas que lhe sobreviveram. À medida que os arqueólogos pesquisam mais profundamente o passado, vamos atribuindo menos valor aos acontecimentos históricos do que às estátuas, desenhos, templos e línguas que nos conta velhas crenças. (JUNG, 2016, p. 106).

Explorar os mitos abre portas para a compreensão tanto de antigas civilizações, quanto de mitos vivos que habitam o imaginário contemporâneo. Assim, "Compreender a estrutura e a função dos mitos nas sociedades tradicionais não significa apenas elucidar uma etapa na história do pensamento humano, mas

também compreender melhor uma categoria dos nossos contemporâneos" (ELIADE, 1972. p. 6).

Os mitos integram a cultura de um povo, e a cultura deste povo possui em si uma identidade única que a difere, dando-lhes características que possibilitam manifestar suas simbolizações. É através destas simbolizações e das relações já estabelecidas que podemos compreender de forma mais profunda os significados do mundo para este povo. Duarte Júnior afirma:

Indivíduos que nascem, aprendem e constroem o mundo dentro de uma mesma cultura, guardam entre si esta identidade. Por este processo de identificação cultural pode-se dizer que possuímos uma personalidade de base ou personalidade cultural, moldada a partir dos valores básicos de nossa cultura. (DUARTE JÚNIOR, 1981. p. 53).

Os mitos se orientam a partir das sociedades a qual pertencem e a produção artística está intrinsecamente ligada ao mundo, neste sentido o mito toma forma pela ação de artistas. A sociedade e a cultura exerce uma influência significativa na modelagem da arte, ela não é representa uma regra restrita, mas sim um condicionamento, como afirmado por Luigi Pareyson (1984):

[...] a afirmação da sociedade e do condicionamento da arte. Isto se inclui na tendência geral da nossa cultura, que, cansada do tanto insistir crociano acerca da autonomia da arte e acerca da pureza da síntese estética a priori, que ignora qualquer condição, rebaixa todo precedente a simples matéria e dissolve qualquer matéria no ato criativo, voltou-se para revalorizar o conteúdo, o significado humano, a função não puramente estética da arte e a sublinhar a relação que liga a arte com o tempo do qual ela emerge e com o ambiente de onde ela surge. (PAREYSON, p. 87, 1984).

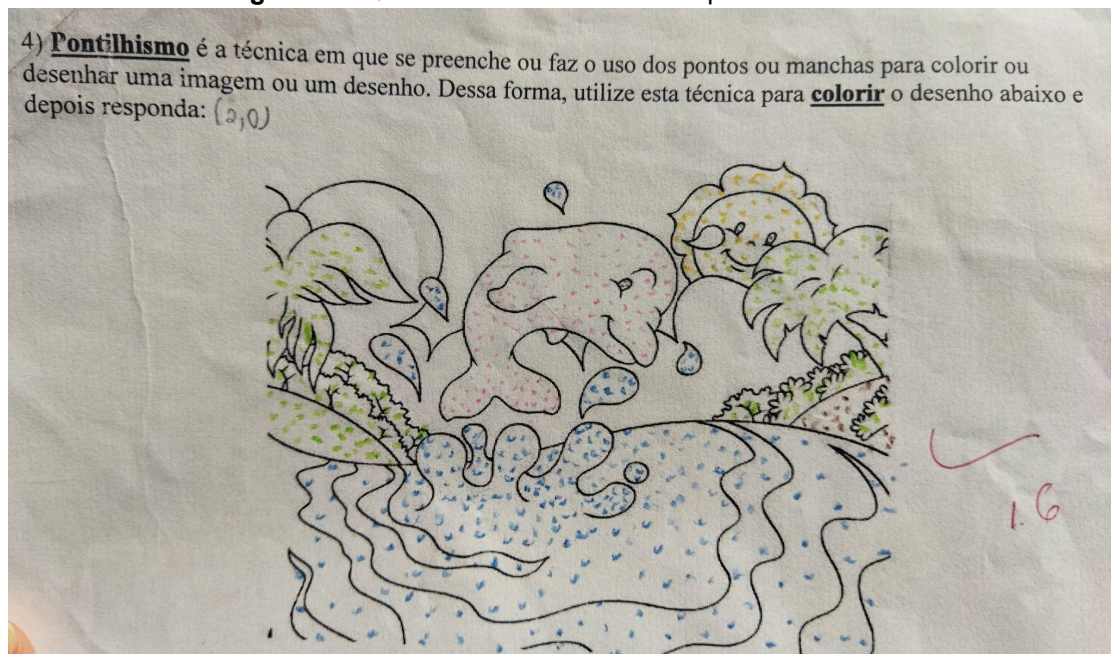
Podemos observar ao longo da história como a sociedade e o tempo influenciam e condicionam a produção artística, nas mais diversas culturas, em tempo e espaços distintos. Ao observarmos o passado encontramos essa produção como um recurso para a representação de seus mitos, possibilitando a materialização da imagem dos mitos e também a incorporação das imagens nos ritos. Assim como afirma Carmen Biasoli (1999):

É pela arte que temos a representação simbólica dos traços espirituais, materiais, intelectuais e emocionais que caracterizam uma sociedade ou um grupo social, seu modo de vida, seu sistema de valores, suas tradições e suas crenças. (BIASOLI, 1999. p. 91).

Ao buscar a formação docente, busco também conhecer de forma mais aprofundada as relações entre o ser professor em relação ao ser aluno. Agora de encontro ao olhar docente, o que me era insatisfeito ou mesmo sem sentido, torna-se inspiração para uma prática significativa, procuro me tornar aquela que pode possibilitar a compreensão para outrem. Ensinar e aprender, assumindo-me como docente. Paulo Freire diz:

Assumir-se como ser social e histórico, como ser pensante, comunicante, transformador, criador, realizador de sonhos, capaz de ter raiva porque é capaz de amar. Assumir-se como sujeito porque capaz de reconhecer-se como objeto. A assunção de nós mesmos não significa a exclusão dos outros. É a "outredade" do "não eu" ou tu que me faz assumir a radicalidade do meu eu. (FREIRE, 2021. p.42).

Figura 01: Quarto ano do fundamental I prova de arte.



Fonte: acervo pessoal.

Através dessa assunção, busco refletir sobre minhas experiências do passado, quanto a aluna da educação básica, através agora do olhar docente. Ao me reencontrar com os fragmentos dessa memória, e agora com mais

entendimento, me pus a indagar sobre aquela fatídica atividade, mais especificamente com uma prova de arte da quarta série do ensino fundamental I (Figura 01).

Questões emergiram apoiadas nas estranhezas geradas pela prova (Figura 01). Comecei a recapitular a trajetória da minha formação escolar. E pude observar que ocasionalmente os mitos surgiam para elucidar algum contexto ou mesmo como obras de arte, por exemplo, no estudo sobre a história do antigo Egito, onde os hieróglifos, as estatuetas, as pinturas e os deuses eram apresentados, como tema.

Figura 02: Estela de 1000 a. C.



Fonte: Mitologias: deuses, heróis e xamãs nas tradições e lendas de todo o mundo.

Na Figura 02, em acordo com Willys (2012), *Rá-Harakhty* o Deus sol, é representado com corpo antropozoomórfico com cabeça de falcão e está abençoando com seu disco solar uma mulher que o adora. Nas laterais da composição, na parte inferior da imagem, há uma cabeça em cada lado.

Ainda segundo o autor, plantas típicas do Egito elevam-se das cabeças. Na parte superior há o hieróglifo de "céu", um disco solar centralizado e dois olhos *wedjat*. *Rá* foi o principal Deus durante a maior parte das épocas, venerado por

trazer a luz do sol todas as manhãs, cultuado por suas jornadas noturnas pelo subterrâneo (WILLYS, 2012).

Os mitos eram apresentados a partir de uma lógicas, sendo usados pela disciplina de história para elucidar o contexto de sua cultura ou práticas artísticas renomadas da humanidade. Os mitos gregos foram os mais recorrentes durante meu período escolar, pois, além de estarem presentes na história antiga, eram tema frequente de pinturas e esculturas ao longo de outros períodos históricos. As histórias da mitologia grega faziam parte não só do ambiente escolar, mas também em outras mídias como filmes e jogos na minha vida.

Figura 03: Sandro Botticelli (1445-1510), Minerva e il centauro, c. 1483. Têmpera sobre tela, 207 x 148 cm. Florença, Galleria degli Uffizi.



Fonte: Google imagens

Ao observarmos a Figura 03 vemos uma mulher, que como o título pressupõe, trata-se de Minerva, a Deusa da sabedoria, Minerva porta uma arma semelhante a um machado com um cabo longo, do lado esquerdo está a imagem de um centauro (um híbrido antropozoomófica de humano com cavalo), que carrega um arco e flechas, mais ao canto há pilares. Minerva parece não se agradar com a presença de tal criatura, visto que ela está agarrando o cabelo do centauro.

Mas quando o assunto em questão era voltado aos mitos nacionais, assim como mostra na Figura 1, os objetivos de abordar a temática parecem confusos. Qual a relação do boto-cor-de-rosa com o pontilhismo? A questão é ensinar uma técnica? Ou ensinar sobre o boto? Como essa relação torna o aprendizado significativo?

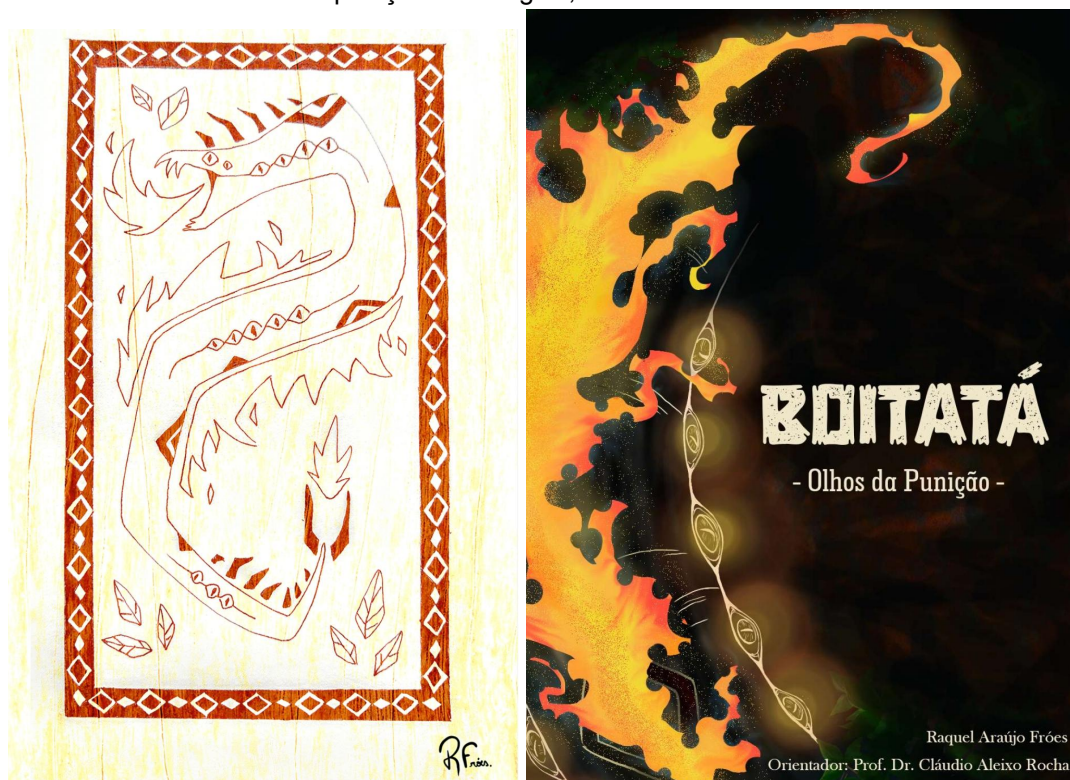
A relação que me parece ter, é do simples cumprimento de currículo, talvez uma inconsistência na formação dos professores ou mesmo um processo de desvalorização dos mitos da cultura brasileira. Onde sua relevância e significados eram simplesmente esquecidos e deixados de lado, suas origens eram desconhecidas e a crença que um dia o envolveu já não mais importava. Durante um tempo até pensei que tivesse menos importância.

2.1. Um debruçar sobre narrativas que compõe uma identidade múltipla

Partindo desse pensamento, busco aqui pensar as narrativas a partir delas mesmas, de suas representações, de seu imaginário cultural, possibilita ao aluno perceber e reconhecer aquilo que faz parte da realidade envolve. E a percepção do mundo que o cerca facilita assim o processo criador do educando, como Ferraz e Fusari (2009) apresenta: “As representações mentais, advindas desse mundo perceptivo, reorganizam-se, recombina-se em outras formas através do processo criador que é sobretudo imaginativo.” (p. 91). Advindo dessa reflexão serão apresentados alguns mitos nacionais, de maneira que possamos ponderar sobre os mesmos.

A cobra de fogo, que protege as matas, carrega em si significados que podem ser compreendidos quando se toma contato com a cultura que a envolve. Assim como muitos a conhecem como o Boitatá, uma serpente gigante de corpo flamejante que protege as matas de invasores que tentam matar animais ou causar incêndios. Etimologicamente o nome da criatura tem origem tupi-guarani, seu prefixo deriva de “*mboi*” significa cobra, junto com o sufixo “*Tatá*” que significa fogo, *Mboitatá* a cobra de fogo (CASCUDO, 2014). Essa criatura defensora da natureza estende sua história por todo território nacional, e em cada região, ganha formas e narrativas diferentes, sendo representada até como a figura de um boi de cospe fogo pela boca.

Figura 04: Froes, sem título. Arte digital, 2022. **Figura 05:** Froes, Boitatá: Olhos da punição. Arte digital, 2022.



Fonte: site de publicações Tapas¹

As Figura 04 e Figura 05, fazem parte da história em quadrinho da artista Raquel Froes, intitulada "Boitatá - Olhos da Punição". A narrativa dos quadrinhos explora uma das variações da lenda da Boitatá, retratando essa entidade como uma figura justiceira que protege as florestas e suas criaturas da maldade do homem. O quadrinho é fruto de sua pesquisa de trabalho de conclusão de curso.

Além do Boitatá, outras criaturas habitam as matas e rios brasileiros, como o Minhocão do Pari, segundo Simas (2018), em Pari existe uma minhoca gigante capaz de engolir pessoas inteira e destruir barcos, a única maneira de prender o minhocão é amarrando a criatura na igreja principal da cidade. Impedindo de continuar sua destruição.

Há também relatos do Pé de Garrafa², um monstro maior que as árvores que habita florestas densas, sua aparência é assustadora, ele possui um corpo

¹ site de acesso a história em quadrinhos: <https://m.tapas.io/episode/2744664>

² O pé de garrafa é um mito presente na região de Mato Grosso do sul, que foi transmitido a mim por familiares.

repleto de pelos com um único pé em formato de garrafa, que ao andar deixa seu rastro sobre o chão, dizem que ele se alimenta de crianças, perdidas na mata ou mesmo de adultos, além de possuir um som aterrorizante.

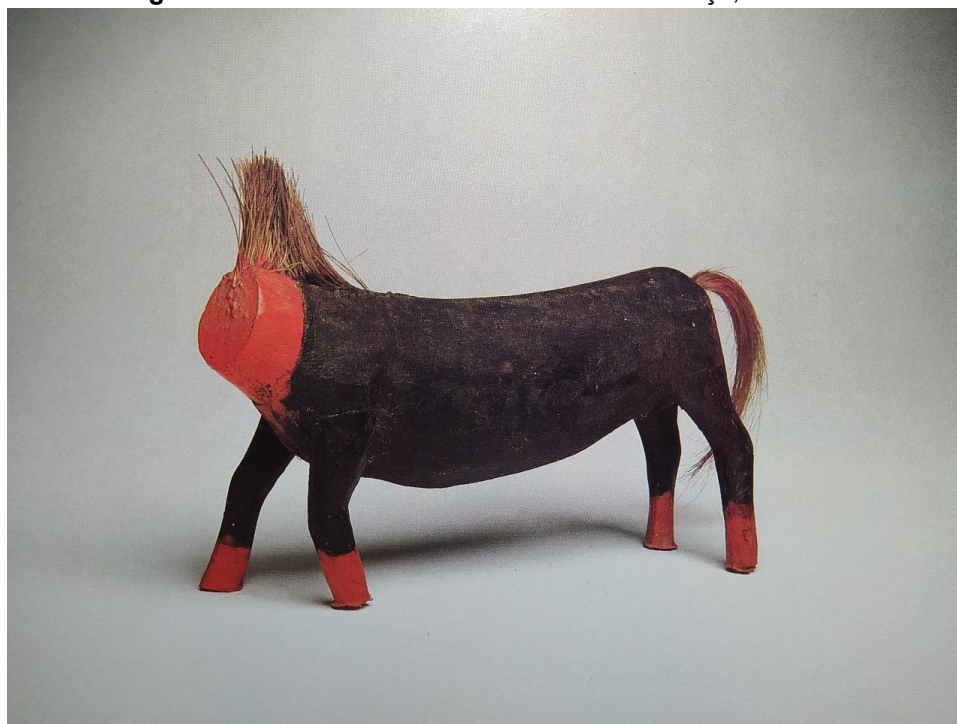
Segundo Nissien (2020), a história do surgimento da erva mate dá início em uma aldeia já escassa de alimentos e recursos. A aldeia onde vivia um grupo indígena passava por uma época de escassez, já não havia suprimentos necessários para todos, diante deste ocorrido foi decidido pela grupo buscar um novo lugar, mais abundante que pudesse manter todos. No entanto, nesta aldeia havia um velho cacique, que por conta de sua idade avançada não conseguiria acompanhar a jornada de seu povo, diante dessa condição o idoso decide permanecer no local. Sua filha Yari, se recusa a deixar seu pai sozinho e também permanece na aldeia, a fim de cuidar do idoso e ajudá-lo.

Dias se passaram e repentinamente surge um visitante desconhecido, o homem desconhecido pede ajuda a Yari e seu pai, que prontamente ajudam o forasteiro, dando abrigo e alimentação ao rapaz. A gentileza daquela pequena família em abrigar e ajudar um desconhecido, impressionou o homem, que se revelou como sendo enviado de Tupã, o Deus sol. Tupã admirado com a gentileza e a parceria entre pai e filha, resolveu conceder a eles presentes e bênçãos.

O velho pediu ao Deus que ele pudesse ter mais disposição em seu dia, então o Deus sol entregou ao senhor um ramo de uma planta que possuía um aroma agradável, que ao se fazer chá de suas folhas elas davam a força e a energia necessária para o velho cacique poder ajudar mais sua filha nas tarefas, além de ensinar a ele como cultivar e colher. Já para Yari o Deus resolveu transformá-la na protetora dos ervais. Transformando a moça em "Ka'a Yari" (NISSIEN, 2020). Assim Ka'a Yari permanece até hoje protegendo os ervais e dando forças a quem necessita de sua ajuda.

Assim como temos pessoas abençoadas por deuses, temos também aquelas que foram amaldiçoadas, como a mula sem cabeça. Segundo Maria Pereira (2007) a mula sem cabeça é uma mulher que se envolveu romanticamente com um padre e por isso foi amaldiçoada e transformada em um monstro. Durante a noite de quinta até a manhã de sexta ela percorre sete povoados, e se ela encontrar alguém durante seu percurso irá chupar seus olhos, unhas e dedos.

Figura 06: Antonio de Oliveira. A mula sem cabeça, madeira.



Fonte: KLINTOWITZ. Jacob. Mitos brasileiros. São Paulo: Rhodia, 1987.

Na obra do artista Antonio de Oliveira (Figura 06), a escultura de madeira representa a mula sem a cabeça, como algum tipo de fibra que se assemelha a pelos formando a crina e o rabo, pescoço e patas pintadas de vermelho como se estivessem em chamas. Muitas vezes a mula sem cabeça é representada com chamas saindo do pescoço, nesta representação ela não possui cabeça, entretanto, segundo Pereira (2007), há relatos de pessoas que viram a besta caminhando sobre a noite, e eles dizem que a mula na verdade tem uma cabeça e que de suas narinas saem as chamas.

As histórias mitológicas podem aparecer de diferentes maneiras como vimos na mula, onde em uma versão ela tem cabeça e em outra ela não tem. Assim acontece com a Cuca. Conforme Franchini (2011), a Cuca tem origens da cultura portuguesa e espanhola, a princípio sua imagem se assemelha a uma idosa corcunda e raquítica, características frequentemente associadas a bruxas, porém no Brasil ela ganha características animais que proporciona uma identidade própria para a Cuca brasileira, nesta versão ela possui características femininas porém se assemelha a algo como um jacaré humanoide como aparece no programa televisivo Sítio do Picapau Amarelo (Figura 07).

Figura 07: Jacira Santos (2001 a 2002); Jacira Santos (2003 a 2006) e Solange Couto (2007).



Fonte: Site memória Globo.

O programa televisivo é inspirado em uma série de livros de autoria de Monteiro Lobato (1882 - 1948) e foi transmitida pela Rede Globo de Televisão de 1977 a 2007. O programa teve duas versões, a primeira foi exibida de 07/03/1977 a 31/01/1986, durante a exibição da primeira versão houve algumas mudanças de elenco e direção. A segunda versão do sítio do picapau amarelo foi exibida de 12/10/2001 a 07/12/2007, e é dividida por temporadas, assim coloca na primeira versão ao longo do tempo o programa sofreu diversas alterações, entretanto nesta segunda temporada as mudanças são mais evidentes, tendo mudanças no elenco e na visualidade do programa, o programa televisivo ganha ainda em 2012 uma versão animada que é exibida até o ano de 2013³.

A Cuca presente na série televisiva também sofre alterações durante as versões e as temporadas (Figura 07), nas duas versões ela é representado como uma bruxa que apresenta características humanas e de jacaré, na temporada de

³ informações disponíveis no site memória Globo:
<https://memoriaglobo.globo.com/busca/?q=+s%C3%ADtio+do+picapau+amarelo&page=1>

2007, a personagem ganha mais características humanas, deixando de ter cauda e de ter o rosto completamente de jacaré. Os contos sobre a Cuca dizem que essa impiedosa bruxa sequestra crianças que se recusam a dormir, assim como a famosa canção de ninar “dorme neném que a Cuca vem pegar”.

Figura 08: A Cuca. Tarsila do Amaral óleo sobre tela. 73 cm x 100 cm, 1924.



Fonte: site enciclopédia itaú cultural.

Assim como no seriado a artista Tarsila do Amaral representa sua versão da bruxa, em sua obra “A Cuca” (Figura 08), na obra da artista a personagem possui coloração amarelada e uma forma que se difere tanto da velha bruxa quanto de um jacaré, possui olhos bem destacados, uma cabeça grande com um corpo pequeno apresenta algo que se assemelha a orelha ou chifres no topo de sua cabeça, está cercada de outras criaturas que me remete a uma ave, um sapo e uma lagarta. As personagens se encontram em um ambiente de natureza, com arbustos, árvores e grama. As figuras apresentam cores vibrantes e formas bem definidas que são características da artista.

Figura 09: Nireuda. Boto, xilogravura.



Fonte: Nireuda. Mitos e lendas do Brasil em cordel. São Paulo: Paulus, 2009.

De origem amazônica, o boto-cor-de-rosa (Figura 09) é um mamífero de água doce nativo da região. A narrativa que o envolve tem relação com as tradições das festas juninas que ocorrem em homenagem aos santos. De acordo com Pereira (2007), é durante essas festividades que o boto sai dos rios e se transforma em um belíssimo e elegante rapaz, no entanto sua transformação não é perfeita, e para esconder sua imperfeição o boto usa um chapéu que esconde sua verdadeira narina, que está localizada no topo de sua cabeça.

Transformado o boto galanteia a primeira bela dama que está solitária que ele avista, o formoso rapaz seduz as jovens e as leva para o rio, onde o boto-cor-de-rosa engravida as moças e desaparece num mergulho no rio, é possível ver logo após seu sumiço um boto saltitando pelas águas do rio, assim como a artista Nireuda representa em sua gravura (Figura 09). É comum na região chamar de “filho do boto” crianças cujo a identidade do pai é desconhecida.

Figura 10: Nireuda. Saci, xilogravura.



Fonte: Nireuda. Mitos e lendas do Brasil em cordel. São Paulo: Paulus, 2009.

O Saci Pererê⁴ é um garoto negro travesso, de um só perna, que apronta diversas peripécias com as pessoas e animais. É responsável por trançar a crina dos cavalos, e assustá-los durante a noite, ele também esconde objetos e brinquedos para ver o desespero de quem os perdeu. Para quem deseja agradar o jovem, basta colocar aos pés de uma árvore tabaco e cachaça, esta oferenda certamente agradará o menino.

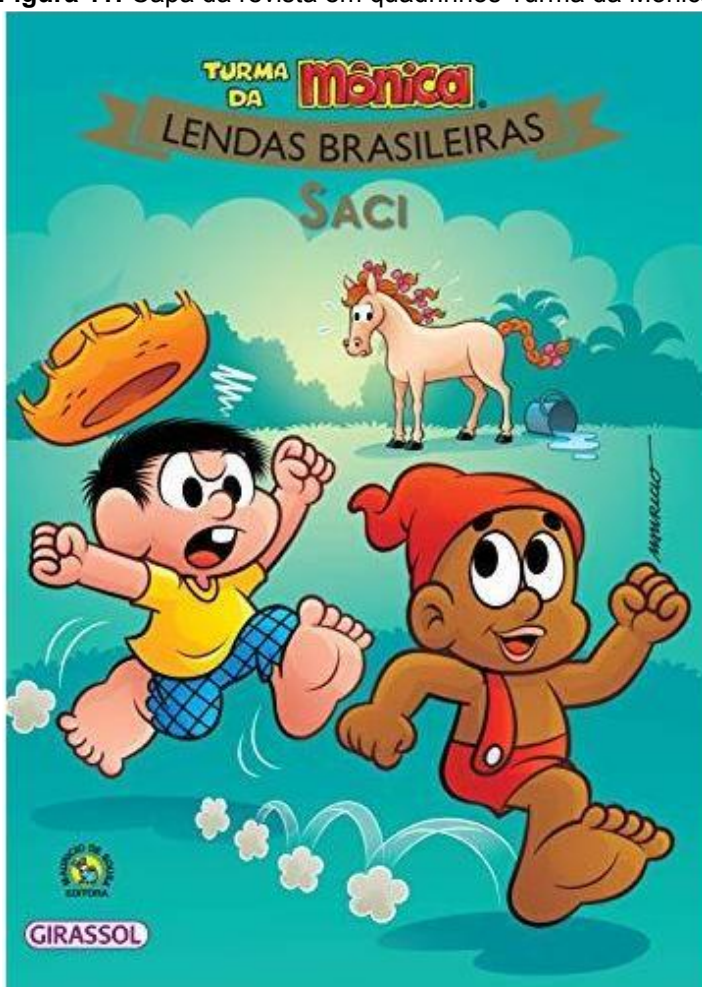
O Saci tem a capacidade de se transformar em redemoinho, como na Figura 10, onde Nireuda representa o garoto com seu gorro e cachimbo, transformado em redemoinho sobre o céu estrelado da noite. É quando ele está transformado em redemoinho que temos a chance de capturá-lo, para isso é necessário uma peneira e uma garrafa, é necessário que a pessoa disposta a capturar o Saci entre no

⁴ O saci que apresento nesta história, foi contado a mim por meus familiares durante minha infância, entretanto a história possui diferentes versões dependendo da região e das tradições locais.

redemoinho com seus materiais e prenda jogando o saci com a peneira direto para a boca da garrafa.

Durante a minha infância minha avó sempre pedia para termos cuidado com o Saci e caso alguém escutasse seus assovios vindos da mata retornasse para casa ou deixasse uma oferenda para ele. Além das histórias contadas pela minha avó, o saci também aparece como personagem em algumas histórias como sítio do pica-pau amarelo ou os quadrinhos da Turma da Mônica, essas histórias muitas vezes retrata as peripécias do menino, como podemos ver pela capa da revista em quadrinhos da turma da Mônica (Figura 11), onde Chico Bento (o menino de chapéu e blusa amarela) persegue o Saci por ter feito tranças em seu cavalo.

Figura 11: Capa da revista em quadrinhos Turma da Mônica.



Fonte: site de compras Amazon.

Os mitos possuem um caráter fantástico e imaginativo, que se distancia da realidade racional. "O mito não tem a coerência da sistematização de seus dados,

podendo ser entendido como arte, criatura criada pela tabulação do ser humano e emerge em todas as culturas" (ALVARENGA, 2010. p. 41). Essa característica imaginária abre portas para se trabalhar o lúdico dentro da sala de aula. A fantasia presente nas histórias mitológicas podem desenvolver o imaginário infantil e a construção de valores morais e éticos. E é desse imaginário fantástico que podemos pensar o lúdico, de forma que a criança compreenda valores culturais presente na sociedade.

O lúdico e o brincar na escola podem ser mobilizadores de conhecimentos que, sem deixar de lado o aspecto prazeroso e espontâneo, expressa nos brinquedos e nas brincadeiras, as atitudes e os momentos de apreensão dos saberes. (FERRAZ, FURASI, 2019. p. 128).

Vale a pena ressaltar que o brincar deve, assim como qualquer outra abordagem metodológica, ser mediado para que possa ser efetivamente compreendido pelos educandos. O brincar por si só não garante efetividade na compreensão do conteúdo e, para que o saber seja efetivamente compreendido pelos alunos, cabe ao docente mediar o processo:

Quando o educador sabe intermediar os conhecimentos, ele é capaz de incentivar a construção e habilidades do ver, do observar, do ouvir, do sentir, do imaginar e do fazer, assim como suas representações. (FERRAZ, FURASI, 2019. p. 94).

Para além do caráter lúdico presente nas narrativas mitológicas, levar os mitos para o ambiente escolar proporciona também ao aluno acesso aos saberes culturais, através dos mitos podemos acessar o inconsciente cultural. Alvarenga afirma:

Quando entendemos o mito podemos pesquisá-los na história dos mais variados povos e culturas, passamos a compreender o mecanismo de formação das próprias palavras, acessando o seu sentido mais profundo. Quando correlacionamos os conceitos míticos há uma forma de linguagem ou expressão das manifestações do inconsciente podemos perceber o quanto se reeditam em culturas e povos diversos. (ALVARENGA, 2010. p. 42).

A partir do mito podemos reconhecer os aspectos culturais presentes na sociedade, conhecer o funcionamento das pessoas, suas regras e costumes. O mito é base fundadora dos fundamentos de uma sociedade, ao abordar sua temática na escola é possível proporcionar aos alunos o reconhecimento de valores culturais, de maneira que possamos reconhecer a cultura do outro e a nossa própria cultura.

3. Mitologia na Educação: Abordagens e Possibilidades

A condução deste capítulo se constitui por uma pesquisa qualitativa, do tipo bibliográfico que consiste em um estudo que leva em consideração o contexto no qual faz parte e a sociedade que o circunda (MINAYO, 2007). Nesta perspectiva buscando analisar a relação entre a mitologia, a arte, cultura brasileira e a educação. Para Maria Minayo a pesquisa qualitativa preocupa-se com questões que não podem ser quantificado, como valores culturais e sociais:

[...] ela trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis. (MINAYO, 2002. p. 21-22).

A pesquisa qualitativa tem como objetos de investigação fenômenos humanos, de maneira que possa compreender significados por vezes subjetivos sobre o sujeito da pesquisa. Bogdan e Biklen afirmam que:

O objetivo dos investigadores qualitativos é o de melhor compreender o comportamento e experiência humanos. Tentam compreender o processo mediante o qual as pessoas constroem significados e descrever em que consistem esses mesmos significados. (BOGDAN; BIKLEN, 1994. p. 70).

Nesta perspectiva, procuro compreender por meio da revisão literária dos Trabalhos de Conclusão de Curso como cada estudante à época, interpretou a temática 'mitologia' e como estabeleceu a conexão entre o mito e a arte e a sala de aula. Para alcançar esses dados, foi realizada a análise de Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC), do curso de Artes Visuais Licenciatura, da Faculdade de Artes, Letras e Comunicação (FAALC) da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, com intuito de compreender possibilidades de se trabalhar os mitos dentro do contexto da escola.

3.1. Análise dos dados

Para a análise foram selecionados dois TCCs: **Cultura popular brasileira: mitos e lendas, festa e artesanato do Pará** de Aline Pereira de Melo de 2011 e **Mitologia no ensino de arte: investigação e problematização sobre o tema**, escrito por Mayara Cristina dos Santos Vieira no ano de 2019. A seleção se deu com base em dois critérios principais, ter como tema a Mitologia e envolver diretamente a educação. A busca por esses documentos teve lugar no acervo da Sala XXX localizada na Unidade 8, que abriga os cursos de Artes Visuais Licenciatura e Artes Visuais Bacharelado.

Tabela 1: Trabalhos de Conclusão de Curso encontrados

Título	Autor	Ano
Cultura popular brasileira: mitos e lendas, festas e artesanato do Pará	Aline Pereira de Melo	2011
A mitologia grega e o herói contemporâneo	Bruna Costa Nogueira	2013
Ikai - outro mundo: uma pesquisa dos elementos do folclore japonês no mangá e na arte.	Daniela Akemi Sato	2013
Mitologia no ensino de arte: investigação e problematização sobre o tema	Mayara Cristina dos Santos Vieira	2019
Entre Pajés e artistas	Istive Bernardo da Silva	2022

Fonte: Acervo Polo (bloco 8 Artes Visuais - FAALC).

No processo de investigação, iniciei a busca pelos títulos, método pelo qual encontrei cinco TCC (Tabela 1) envolvendo mitologia no tema. Na sequência, procurei o vínculo com educação, priorizando o ensino de arte, e nessa nova análise, três foram descartados: ou por abordarem o tema no curso de Artes Visuais Bacharelado e não oferecer contribuições específicas para esta investigação e ou por não ter aprofundamento temático e não envolver o tema de pesquisa na prática educativa proposta pelo Projeto de Curso para o Ensino de Artes Visuais⁵.

Os TCCs selecionados serão apresentados por ordem cronológica de defesa. Apresentando a maneira como os elementos usados para a seleção são abordados na pesquisa das acadêmicas.

⁵ O projeto de curso para o Ensino de Artes Visuais envolve a construção, no curso de Artes Visuais Licenciatura da Faculdade de Artes, Letras e Comunicação na UFMS, de uma sequência didática com dez aulas a partir do tema de pesquisa dos formandos e subordinado à Resolução CNE/CES nº 1, de 16 janeiro de 2009, disponível em: http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/2009/rces001_09.pdf.

3.1.1 Cultura popular brasileira: mitos e lendas, festa e artesanato do Pará

Melo (2011) em seu TCC, busca falar sobre os aspectos culturais do Estado do Pará, e neste contexto ela envolve os mitos e lendas presentes na cultura paraense. Em seu texto a autora aponta diferentes mitos presente na região, contextualizando suas narrativas, ela também discorre sobre as festividades e sobre o artesanato local. Para a autora os mitos:

[...] são narrativas que buscam explicar efeitos sobrenaturais e mistérios, essas histórias podem sofrer alterações já que são repassadas oralmente, elas misturam fatos reais com fantasia e representações de novos contextos. (MELO, 2011. p. 29).

A autora também reforça que os mitos retratam o imaginário, interpretando a realidade de uma maneira fantástica. Para ela, o mito é entendido como uma interpretação subjetiva da realidade, que busca explicações para os eventos inexplicáveis.

Trata-se, portanto, de uma interpretação da realidade, de uma definição imprecisa que considera o mito apenas como descrição de agentes e de fatos formulados no nível do imaginário sem que sejam vivenciados na realidade. (MELO, 2011. p. 30).

Ela reforça também a importância de abordar a cultura popular e de seus aspectos dentro do currículo escolar e da sala de aula. Melo (2011) diz que abordar esta temática dentro da sala de aula proporciona ao educando um reconhecimento do seu próprio eu e também do outro e da diversidade.

Conteúdos relacionados à arte e a cultura popular, contemplando as regiões brasileiras, com o intuito de proporcionar ao educando o reconhecimento das diferenças e identidades brasileiras, junto ao processo de interculturalidade, possibilitando o seu reconhecimento no mundo, valorizando suas origens culturais e o respeito à diversidade. (MELO, 2011. p. 4).

Conhecer e valorizar a cultura popular mantém vivo também a herança cultural de um povo. A autora enfatiza também a formação cultural do povo brasileiro, em específico do povo paraense. A miscigenação de vários povos da origem ao Brasil, diferentes aspectos e influências moldam a cultura brasileira.

É através desta cultura formada por diferentes origens culturais que surgem no imaginário brasileiro. Para a autora: "perdemos perceber a presença de um imaginário do homem, nas narrativas contadas em formas de mitos" (MELO, 2011. p. 30). Sendo então os mitos uma maneira de acessar esse imaginário formados pelas heranças culturais que formam nossa cultura. Ela reforça também a importância da oralidade como forma de conservação cultural.

É feita oralmente pelos anciões aos jovens que encontram nos mitos as verdades sobre as origens dos elementos naturais e materiais. Isso faz com que eles conservem a memória histórica do grupo em que estão inseridos. (MELO, 2011. p. 28).

Para retratar esse imaginário paraense a autora nos apresenta alguns mito regionais, sendo esses: lenda das Amazonas, a lenda do Muiraquitã, mito da Matinta Pereira, mito do boto e o mito do curupira. A autora narra suas histórias contando sobre cada entidade e sua relação com a região.

A autora em seu TCC, propõe então uma prática pedagógica que aborda a identidade cultural, em busca de que o aluno possa compreender o outro e a si mesmo no mundo. Podemos pensar esse recorte também a partir da própria realidade do educando, trazendo para os conteúdos escolares os mitos dos quais eles se reconheçam.

Como intervenção pedagógica Melo (2011) propõe uma feira cultural com os alunos, no qual seria ofertada uma oficina nos últimos bimestre do ano, na qual os alunos ficariam responsáveis por diferentes representações culturais que envolvessem a cultura paraense. Com finalidade de incentivar a pesquisa e o diálogo entre cultura e entre os alunos.

3.1.2 Mitologia no ensino de arte: investigação e problematização sobre o tema

Para dar início às discussões, Vieira (2019) parte da compreensão sobre o que é a mitologia, a autora apoia-se nos conceitos apresentados por Campbell. No qual fala sobre o mito ser "personificação de um poder motivador ou de um sistema de valores que funciona para a vida humana é para o universo" (VIEIRA, p. 10, 2019). A autora ainda explica que os mitos são formas de compreender o desconhecido, aquilo que a ciência ainda não pode explicar.

Para Vieira (2019) são também formas de justificar as imperfeições humanas, para ela as histórias contadas: "[...] tornam-se exemplos para que aprendamos com os erros e/ou vitórias do passado, decidindo através desses exemplos, qual o melhor caminho a seguir." (VIEIRA. p. 11, 2019). Pontua também que o mito possui relação entre a alegoria e a teologia, que se volta para a experiência humana ajudando a lidar com os princípios existenciais humanos.

Segundo Vieira, Armstrong afirma que as manifestações artísticas que representam o mito dão a possibilidade do contato com a Plenitude humana em um processo de catarse e êxtase, mas também lembra que o mito deve permitir uma nova visão sobre a vida, possibilitando novas interpretações e compreensões para que não caia no esquecimento.

A autora enfatiza os mitos como símbolos construídos a partir da consciência coletiva, símbolos esses que formam uma linguagem. E essa linguagem simbólica tem como base as vivências pessoais de uma comunidade e por isso estão intrinsecamente ligados a cultura desse povo, Vieira (2019) afirma ainda que: "Ao nos aproximar das mensagens dessas mitologias, podemos ter acesso às tradições, religiosidades e costumes de culturas diferentes cada povo a sua maneira." (VIEIRA, 2019, p. 13).

Posteriormente a estas reflexões Vieira (2019) apresenta algumas contribuições dada pelos mitos da Antiga Grécia, e traz alguns dos principais nomes das entidades gregas. Além dos Deuses, o Imaginário mitológico da Antiga Grécia também contava com criaturas fantásticas que habitam os bosques e campos, os Deuses menores e os heróis.

A autora faz uma reflexão com base em três artigos disponíveis em plataformas digitais, sendo essas a ANPAP, CONFAEB e EDUCERE. Os artigos trazem discussões acerca de temáticas que possuem alguma relação com a mitologia no ensino. Os artigos apresentam formas possíveis de se pensar a

inclusão da temática na sala de aula, pensando na criatividade e na imaginação e na expressividade, trazendo questões que envolvem as referências que encontramos no nosso entorno e a memória.

Vieira (2019) dá continuidade a sua investigação através de entrevista com docentes sobre a prática dos que atuam na educação básica, como o conteúdo pode ser desenvolvido numa perspectiva do ensino básico. Em sua entrevista a autora recebeu relatos sobre experiências dos docentes abordando a mitologia como conteúdo escolar. A autora enfatiza: "Percebemos que a maioria utiliza a mitologia em suas aulas, explorando o conteúdo dos mitos, enquanto um se aproxima da temática para apresentar as esculturas na arte egípcia e grega." (VIEIRA, 2019. p. 24). A temática já se mostra frequente dentro dos conteúdos de arte, presente na educação básica, ligados principalmente na arte clássica grega e egípcia.

Partindo dessas duas perspectivas o estudo dos mitos são recursos que podemos utilizar para a compreensão de diversas manifestações culturais e das artes. O mito se mostra frequente dentro de uma visão da arte grega e egípcia, e pode neste sentido ser usada para compreender as relações culturais brasileiras.

Assim como Melo propõe abordar os mitos possibilita uma aproximação com a cultura, nessa visão penso a partir de uma reflexão de Freire (2021) "Por que não estabelecer uma "intimidade" entre os saberes curriculares fundamentais aos alunos e a experiência social que eles têm com o indivíduo?" (FREIRE, 2021. p. 32). Aproximar o conteúdo dos saberes dos educandos, trazer os mitos presente na realidade dos educandos.

[...] Pensar certo coloca o professor ou, mas amplamente, à escola, o dever de não só respeitar os saberes com que os educandos, sobretudo os das classes populares chegam a ela — saberes socialmente constituídos da prática comunitária — mas também, como a mais de trinta anos vem o sugerindo, discutir com os alunos a razão de ser algum desses saberes em relação com o ensino dos conteúdos. (FREIRE, 2021. p. 31).

Freire (2021), ao destacar a importância de não apenas respeitar, mas também discutir os saberes com os quais os alunos chegam à escola, ressalta a necessidade de contextualizar esses conhecimentos em relação aos conteúdos

ensinados. Esta abordagem não apenas valida os saberes das classes populares, mas também os conecta aos princípios pedagógicos, promovendo um ambiente educacional mais inclusivo e participativo. Numa perspectiva de preservação dos valores culturais:

Enfatizando a admissão propriamente cultural da religião popular como preservação dos valores éticos, estéticos, étnicos e como lógico de grupos menores áreas e oprimidos vivo de sorte a funcionar como canal de expressão para a identidade grupal (CHAUI, 2021. p. 187).

O estudo dos mitos proporcionam uma valorização dos saberes culturais, partindo de uma abordagem lúdica abordando a temática mitologia já frequente no ensino, assim como afirma Vieira (2019).

[...] lutar pelo acesso cultural abre espaço para experiências estéticas que se interligam com a percepção, pois até independentemente do mediador, a arte e a cultura são mediadores de si mesmo. (MARTINS. 2014, p. 259).

A arte e a cultura, como mediadoras intrínsecas, oferecem um terreno fértil para a exploração dos mitos, enriquecendo a compreensão dos alunos e proporcionando um ambiente educacional enriquecedor e enraizado na diversidade cultural numa perspectiva de preservar crenças, mas também honra valores éticos, estéticos e étnicos essenciais para a identidade grupal.

Ao reconhecer a importância dessas narrativas mitológicas, não apenas como relatos do passado, mas como fontes vivas de sabedoria e compreensão do mundo, podemos fortalecer nossa identidade cultural e promover o respeito pelas diversas heranças que compõem o Brasil de hoje. Valorizar e preservar essas tradições não apenas enriquece nossa compreensão da história, mas também fortalece o tecido social, promovendo o entendimento mútuo e a harmonia em uma sociedade culturalmente diversa.

Considerações

Esta pesquisa de conclusão de curso se desenvolveu a partir de um incômodo, ao refletir sobre minha experiência passadas com a mitologia brasileira nas aulas de arte. A partir desse incômodo dei início a reflexão que me trouxe a essa pesquisa, "A mitologia brasileira no ensino de artes visuais".

Diante disso reflita neste texto sobre, como a mitologia brasileira esteve presente no meu processo de formação na educação básica e como podemos pensar em abordar o tema nas aulas. Na busca por uma abordagem educacional enriquecedora e envolvente para introduzir a riqueza da mitologia brasileira nas salas de aula.

Para entender melhor como podemos levar as mitologias para a sala de aula, é compreendido conceitos fundamentais para o tema, o mito, a cultura, a identidade cultural e o simbolizar, a partir dos autores (Abbagnano, 2007; Chaui, 2012 e Duarte Júnior, 1981). O mito não é simplesmente uma história fantasiosa, ele é parte da cultura, mantém viva tradições e valores culturais.

Ao compreender os mitos podemos compreender de forma mais ampla a cultura de um povo, partindo desta concepção o mito pode se tornar um aliado numa perspectiva educacional. O Brasil possui uma diversidade cultural gigantesca e diversa, repleta de histórias mitológicas que formam a amálgama cultural brasileira, que nos abre portas para a compreensão dessa diversidade.

Compreendendo a partir das pesquisas de TCCs analisadas, diferentes formas como podemos pensar a temática mitologia dentro do ambiente escolar, de maneira que o educando possa reconhecer a cultura do outro, mas também que reconheça a sua própria cultura. Ao trazer os mitos presentes na realidade dos educandos para o contexto educacional, é possível reconhecer o potencial cultural dessas narrativas, enriquecendo o ensino de arte com diferentes perspectivas sobre o tema, como revelado pelas pesquisas de TCCs do curso de Artes Visuais.

Com isso essa pesquisa visa contribuir para uma valorização das culturas brasileiras e em específico da mitologia brasileira, tendo em vista a importância de se presenciar e se trabalhar a temática nas aulas de arte. Portanto, a integração dos mitos nos meios escolares não é apenas uma questão de transmitir conhecimento,

mas também de valorizar e manter viva a herança cultural que continua a moldar a identidade das comunidades modernas.

Referências

- ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de filosofia**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- ALVARENGA, Maria. **Mitologia Simbólica: estruturas da psique e regências míticas**. São Paulo: Casa do psicólogo, 2010.
- BARTHES, Ronald. **Mitologias**. Brasil: Difel difusão, 1987.
- BIASOLI, Carmen. **A formação do professor de arte: do ensaio a encenação**. São Paulo: Papyrus, 1999.
- BOGDAN; BIKLEN. **Investigação qualitativa em educação**. Portugal: Porto, 1994.
- BURKE, Peter. **Hibridismo cultural**. São Leopoldo: editora Unisinos, 2010.
- CASCUDO, L. **Antropologia do Folclore Brasileiro**. São Paulo: editora Global, 2014.
- CHAUÍ, Marilena. **Cultura e Democracia**. Salvador: Secretaria de cultura do Estado da Bahia, 2012.
- DUARTE JÚNIOR, João Francisco. **Fundamentos estéticos da educação**. São Paulo: Cortez: Autores associados, 1981.
- ELIADE, Mircea. **Mito e realidade**. São Paulo: Perspectiva, 1972.
- FERRAZ, M; FURASI. **Metodologia do Ensino de Arte: fundamentos e proposições**. São Paulo: Cortez, 2019.
- FRANCHINI, A. **As 100 melhores lendas do folclore brasileiro**. Porto Alegre: L&PM, 2011.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia - 70ª ed.** Rio de Janeiro: Paz e terra, 2021.
- JUNG, Carl. **O homem é seus símbolos**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2016.
- MELO, Aline. **Cultura popular brasileira: mitos e lendas, festas e artesanato do Pará**. 2011. Trabalho de conclusão de curso (Artes Visuais - licenciatura) – Faculdade de Artes, Letras e Comunicação, Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, campo grande, 2011.
- MENDONÇA, Débora. **Botticelli: pintura e teoria**. São Paulo: Cultura acadêmica, 2012.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da percepção**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2018.

MARTINS, Mirian Celeste. **Mediações culturais e contaminações estéticas**. In. Revista Gearte, São Paulo, volume 1. (p. 248 - 264). 2014. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/334384858_Mediaco es_culturais_e_contaminacoes_esteticas>

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **Pesquisa social: Teoria, método e criatividade**. 26. ed. atual. Petrópolis-RJ: Vozes, 2007.

NISSINEN, Daniela. **GUARDIÕES DO KA'AY (CHIMARRÃO): memória e patrimônio vivo da cultura Mbya Guarani**. Porto Alegre, 2020.

PAREYSON, Luigi. **Os problemas da estética**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

PEREIRA, Maria. **Lendas e Mitos do Brasil**. Belo Horizonte: A tela e o texto, 2007.

PORTELLI, Alessandro. **O que faz a História Oral diferente**. In: Revista do programa de estudos pós-graduados em História, PUC-SP, n. 14, fev. 1997, p. 31.

RIBEIRO, D. **O povo brasileiro: a formação e o sentido do Brasil**. São Paulo: companhia das letras, 1995.

SANTOS, José. **O que é cultura**. São Paulo: Brasiliense. 2009.

VIEIRA, Mayara. **Mitologia no ensino de arte: investigação e problematizações sobre o tema**. 2019. Trabalho de conclusão de curso (Artes Visuais - licenciatura) – Faculdade de Artes, Letras e Comunicação, Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, campo grande, 2019.

Yolanda Tiemy dos Santos Yui

**Mitologia brasileira do ensino de arte:
projeto de curso para o ensino de artes visuais**

Projeto de curso para o ensino de artes visuais, sob a orientação do/a Prof. Paulo César Antonini de Souza apresentado como parte dos requisitos para a aprovação no Trabalho de Conclusão de Curso do curso de Artes Visuais – Licenciatura.

Campo Grande. MS
2023

APRESENTAÇÃO

Ao revisitar documentos antigos que tenho guardados em casa me deparei com uma antiga prova escolar, uma prova de arte, do quarto ano do ensino fundamental, o conteúdo da prova era a mitologia brasileira. Ao analisar as atividades da prova percebi algumas dissonâncias entre o conteúdo e a disciplina. A prova era de arte, no entanto as atividades nem sempre estavam muito ligadas às artes, ou às vezes não tinham relação com o conteúdo.

Como o boto cor de rosa está relacionado ao pontilhismo? A partir deste incômodo a ideia para a elaboração desta pesquisa surgiu. Ao propor abordar a mitologia brasileira nas aulas de arte (YUI, 2023), busco não só abordar sua visualidade, mas também dialogar sobre a identidade cultural, os valores, a oralidade e o imaginário. Nesta perspectiva buscando o entendimento da cultura a partir da mitologia:

Quando conhecemos o mito, temos uma forma, um jeito de nos sabermos, entendendo o mito como tradução de realidade o psiquismo humano. Se conhecemos profundamente o mito, passamos a conhecer a forma de funcionamento das pessoas, ou seja, como reagem, como desejam e, fundamentalmente, como se transformam.”(ALVARENGA, 2010. p. 43).

Podemos além de compreender o outro compreender nós mesmo compreender os alunos, valorizar os saberes dos alunos, neste sentido a proposta do projeto de curso "Mitologia brasileira do ensino de arte" visa abordar a mitologia brasileira de maneira que o educando possa se reconhecer e compartilhar seus conhecimentos sobre a temática. Partindo assim da indagação: "Por que não estabelecer uma "intimidade" entre os saberes curriculares fundamentais aos alunos e a experiência social que eles têm como indivíduos?" (FREIRE, 2021. p. 32).

SEQUÊNCIA DIDÁTICA

OBJETIVO GERAL DO PROJETO:

Compreender, valorizar e dialogar sobre os conceitos de cultura, identidade cultural, mitologia e oralidade a partir da apresentação de obras de artistas e da elaboração prática de uma escultura.

CONTEÚDO/TEMA GERAL:

Arte e cultura popular

IDENTIFICAÇÃO DO ANO ESCOLAR:

5º ano (ensino fundamental I)

1 e 2 Aula:

Objetivos específicos:

- Compreender o conceito de cultura e identidade cultural.
- Compreender a relação entre o mito e a cultura.
- Apresentar obras com tema: mitos brasileiros. Dos artistas: Antonio de Oliveira (A mula sem cabeça), Cândido Portinari (Bumba meu boi) e Tarsila do Amaral (A Cuca).

Conteúdo específico:

Mitologia brasileira e cultura

Procedimentos Metodológicos:

Esta aula tem como objetivo dialogar com os alunos sobre os conhecimentos deles sobre os mitos brasileiros, e também na introdução dos conceitos que serão base no decorrer da aula. Em seguida será apresentado obras de diferentes artistas como: Tarsila do Amaral "A Cuca" (Figura 01), Cândido Portinari "Bumba-Meu-Boi" (Figura 02), Antônio Oliveira "Mula sem cabeça" (Figura 03). Ao final da aula será solicitado aos alunos realizar uma entrevista com amigos e familiares sobre as histórias mitológicas que essas pessoas conhecem, que lhes foram contadas na infância ou que mais marcaram. Buscando assim uma relação com a oralidade.

Figura 01: A Cuca. Tarsila do Amaral óleo sobre tela. 73 cm x 100 cm, 1924.



Fonte: site enciclopédia itaú cultural

Figura 02: Bumba-Meu-Boi, Cândido Portinari (1903 - 1962)



Fonte: site WikkiArt

Figura 03: Antonio de Oliveira. A mula sem cabeça, madeira.



Fonte: KLINTOWITZ. Jacob. Mitos brasileiros. São Paulo: Rhodia, 1987.

Recursos:

Projetores e quadro.

3 e 4 aula:**Objetivos específicos:**

- Conhecer e pesquisar sobre os mitos
- Elaborar projeto escultórico

Conteúdo específico:

Mitos brasileiros

Procedimentos Metodológicos:

Nesta segunda sequência de aulas os alunos apresentaram os resultados das entrevistas feitas com os amigos e familiares, posteriormente iremos para a sala de informática, onde será desenvolvida pesquisas sobre os contos mitológicos que os alunos se interessaram, desta forma será solicitado para que eles façam uma pesquisa buscando novas informações sobre a história que lhe foi contada. Em seguida cada aluno escolherá um mito, seja o que mais gosta ou algum que ele tenha interesse. A partir da seleção, cada aluno irá montar um projeto para uma escultura, no qual irão representar o personagem principal de suas histórias, buscando retratar as principais características do personagem. O projeto será feito em desenho e eles poderão utilizar materiais diversos para o desenvolvimento da atividade.

Recursos:

Sala de informática, caderno, lápis, lápis de cor, giz de cera, canetinha.

5 e 6 aula:**Objetivos específicos:**

- Desenvolver a percepção tridimensional

- Explorar a criatividade e a imaginação, a partir da construção de uma escultura em papel machê.

Conteúdo específico:

Escultura e Mitos

Procedimentos Metodológicos:

Nesta aula dará início aos projetos escultóricos elaborados na aula passada. Com base nas características principais do personagem de suas histórias, cada aluno irá desenvolver uma escultura feita com papelão, arames e papel machê. Nesta aula será montado a estrutura que dará sustentação às peças, os alunos terão todo o tempo para a criação das peças. A proposta de criação de uma escultura surge como uma forma de dar corpo e vida ao mito que os alunos estarão representando.

Recursos:

Papelão, cola, arame, jornal, papel machê, tesoura, potes, água e pincel.

7 e 8 aula:**Objetivos específicos:**

- Desenvolver a percepção tridimensional
- Explorar a criatividade e a imaginação, a partir da construção de uma escultura em papel machê.

Conteúdo específico:

Escultura e mito

Procedimentos Metodológicos:

Nesta aula os alunos darão continuidade a escultura iniciada na semana passada. Com as bases da escultura já seca, os alunos poderão continuar a moldar seus personagens, dando formas mais definidas e os primeiros acabamentos.

Recursos:

Papelão, cola, arame, jornal, papel machê, tesoura, potes, água e pincel.

9 e 10 aula:

Objetivos específicos:

- Conhecer ou reconhecer os mitos apresentados por outros colegas
- compreender a relação cultural entre os alunos e os mitos apresentados
- Desenvolver percepção visual a partir da pintura e da finalização das peças

Conteúdo específico:

Pintura e mitologia

Procedimentos Metodológicos:

Na última aula será finalizada as esculturas, sendo metade desta aula dedicada a acabamentos finais e a pintura das peças. Com a finalização das peças cada aluno irá apresentar à turma sua escultura e a história por trás dela, contando quem é o personagem e suas principais características, como foi o processo de escolha do aluno e quais as relações aquele mito tem com sua vivência. Finalizando a sequência de aulas.

Recursos:

Cola, jornal, pincel e tinta guache

AVALIAÇÃO

A avaliação se dará pelo envolvimento dos alunos na proposta e a compreensão do conteúdo e da prática, sendo pensada de forma dialógica, numa busca por trocas de experiência. Com a avaliação podemos observar a compreensão dos educandos, mas também rever práticas e métodos como professores. "A avaliação tem como objetivo verificar e acompanhar o aprendizado sendo, portanto, um meio e não um fim em si mesmo, não se dá em um vazio conceitual, mas na prática do professor" (FERRAZ e FUSARI, 2009. P. 162). Desta maneira buscar sempre novas formas de se pensar a educação e o ensino, levando sempre em consideração os saberes dos educandos.

REFERÊNCIAS

ALVARENGA, Maria. **Mitologia Simbólica: estruturas da psique e regências míticas**. São Paulo: Casa do psicólogo, 2010.

FERRAZ; FUSARI. **Metodologias do ensino de arte: fundamentos e proposições**. São Paulo: Cortez, 2009.

YUI, Yolanda Tiemy S. **A mitologia brasileira e suas interfaces no ensino de artes visuais**. 2023. Monografia (Graduação em Artes Visuais Licenciatura) - Curso de Artes Visuais Licenciatura – Faculdade de Artes, Letras e Comunicação, Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Campo Grande/MS, 2023.