

**PROJETO RELEITURAS: CURSO DE CAPACITAÇÃO “O PAPEL DO MITO NA  
CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS”**

- Glória Maria Ferreira Ribeiro - Grupo PET Filosofia - UFSJ Universidade Federal de São  
João del-Rei - Tutora (MEC/SESu/DEPEM)
- Cláudia Mariza Braga - Grupo PET Filosofia - UFSJ Universidade Federal de São João del-  
Rei - Co - Tutora (MEC/SESu/DEPEM)
- Caroline Martins de Sousa - Grupo PET Filosofia - UFSJ Universidade Federal de São João  
del-Rei - Acadêmica (MEC/SESu/DEPEM)
- Fernanda Belo Gontijo - Grupo PET Filosofia - UFSJ Universidade Federal de São João del-  
Rei - Acadêmica (MEC/SESu/DEPEM)
- Fernanda Sacramento Santos - Grupo PET Filosofia - UFSJ Universidade Federal de São  
João del-Rei - Acadêmica (MEC/SESu/DEPEM)
- Guilherme Pires Ferreira - Grupo PET Filosofia - UFSJ Universidade Federal de São João  
del-Rei - Acadêmico (MEC/SESu/DEPEM)
- Josias Arantes de Faria - Grupo PET Filosofia - UFSJ Universidade Federal de São João  
del-Rei - Acadêmico (MEC/SESu/DEPEM)
- Karen Milla de Almeida França: Grupo PET – Filosofia da UFSJ (Universidade Federal de  
São João del – Rei - Acadêmica ( MEC/SESu/DEPEM)
- Leandro Assis Santos: Grupo PET – Filosofia da UFSJ (Universidade Federal de São João  
del - Rei) - Acadêmico
- Liliane Vivas Andrade: Grupo PET – Filosofia da UFSJ (Universidade Federal de São João  
del - Rei)- Acadêmica – (MEC/SESu/DEPEM)
- Maria Aparecida Rafael: Grupo PET – Filosofia da UFSJ (Universidade Federal de São João  
del - Rei)- Acadêmica – (MEC/SESu/DEPEM)
- Marcilene Aparecida Severino: Grupo PET – Filosofia da UFSJ (Universidade Federal de  
São João del - Rei)- Acadêmica – (MEC/SESu/DEPEM)

Marcos Paulo Alves de Jesus : Grupo PET – Filosofia da UFSJ (Universidade Federal de São João del - Rei)- Acadêmico – (MEC/SESu/DEPEM)

Renan Figueiredo Menezes: Grupo PET – Filosofia da UFSJ (Universidade Federal de São João del - Rei) – Acadêmico – (MEC/SESu/DEPEM)

Weiderson Moraes Souza: Grupo PET – Filosofia da UFSJ (Universidade Federal de São João del - Rei) - Acadêmico (MEC/SESu/DEPEM)

## RESUMO

O Projeto Releituras: Curso de Capacitação “O Papel do Mito na Contação de Histórias” ocorreu de 25 – 27/04/2006 como atividade de extensão promovida dentro do evento “Arte, Cultura e Pensamento na Idade Antiga e Medieval” e teve por objetivo fornecer capacitação para professores de educação introdutória (primeiro ao quarto ciclo do Ensino Fundamental), trabalhando elementos de mitologia e rudimentos da paidéia (educação, formação) grega por meio de elementos lúdicos, tais como contação de histórias, confecção de bonecos e elaboração de jogos.

## INTRODUÇÃO

O grupo PET – Filosofia da UFSJ, fundamentado no arcabouço teórico adquirido com as pesquisas de seus integrantes, desenvolve seus trabalhos de extensão, que visam a propiciar o retorno à sociedade externa e à I.E.S de parte do conhecimento produzido nas mesmas, de forma a contribuir para a formação humana e teórica dos envolvidos.

Dentro dessa mesma perspectiva, o Grupo PET – Filosofia da UFSJ promoveu um curso de capacitação voltado para professores da rede pública de São João del-Rei. Essa capacitação foi projetada para acontecer na semana do Grupo PET - Filosofia da UFSJ, intitulada “Arte Cultura e Pensamento na Idade Antiga e Medieval” (24-28/02/2006), que

teve como objetivo desenvolver a tríade pesquisa, ensino e extensão. Tal minicurso ocorreu nos dias 25, 26 e 27 de abril e teve como objetivo trabalhar elementos da mitologia e rudimentos da Paidéia (educação, formação) grega por meio de elementos lúdicos, tais como contação de histórias e confecção de bonecos e elaboração de jogos.

Na mitologia existem traços fundamentais do comportamento e experiências humanas, que não encontram expressão na linguagem racional. Dessa forma, ao recorrer à mitologia na contação de histórias e fazendo isso de forma lúdica, os professores poderiam se munir de novas maneiras de trabalhar esses aspectos comportamentais tão importantes na formação da criança, bem como ampliar as possibilidades de dialogar com histórias exemplares, recursos esses geralmente tão escassos no dia-a-dia escolar.

## DESENVOLVIMENTO

Não é novidade alguma que o sistema educacional público no Brasil é deficiente de recursos, sejam eles, financeiros ou didáticos. A escassez de recursos desgasta o sistema e faz com que o educador não se sinta motivado a ensinar. Diante de tais dificuldades, fomos tomados pela necessidade de contribuir de alguma forma para a melhoria do ensino fundamental de nossa cidade. Para tanto, procuramos oferecer modos alternativos de ensinar, promovendo um minicurso de capacitação voltado para os professores de educação introdutória (primeiro ao quarto ciclo do Ensino Fundamental). Abrangendo a temática que fundamentou essa Semana, nós, tutora, co - tutora e petianos, buscamos na Antigüidade a inspiração para nosso minicurso, reconhecendo o papel que o mito desempenhava na formação do homem grego. Assim, a capacitação teve como tema “O Papel do Mito na Contação de Histórias” e forneceu subsídios para que os professores participantes do curso fossem capazes de fazer releituras dos mitos através dos bonecos e jogos – feitos com materiais recicláveis de baixo custo.

Para melhor alcançarmos nossos objetivos, elaboramos uma apostila de linguagem acessível, contendo referenciais teóricos e práticos.

O referencial teórico versa sobre

- **MUNDO ARCAICO GREGO:** Na época arcaica, a poesia assumiu entre os gregos o papel de educadora, uma vez era a detentora da memória que resguardava todas as explicações para os acontecimentos que acometiam o homem grego, transformando-se em um veículo de transmissão da tradição. Tal educação promovida pela poesia era exercida pelos aedos (poetas-cantores), que, por possuírem certos dons (como memória e bela voz, entre outros) e por serem considerados agraciados pelas musas (divindades das artes), transmitiam os ensinamentos primordiais de toda a cultura grega e que continham em si a tradução de toda a experiência de mundo, isto é, os Mitos.
- **A ESTRUTURA MÍTICA:** Basicamente, o significado da palavra Mito é palavra revelada, ou seja, o mito em sua origem é um relato dos acontecimentos no tempo primordial no qual se têm a existência e interferência de entes sobrenaturais. Essas narrativas davam conta da explicação do cosmos e da realidade para o grego arcaico. Na Época Arcaica não havia conhecimento científico sobre o que fossem os acidentes naturais (terremotos, maremotos, estiagem etc.), os estados psicológicos e afetivos dos homens (medo, a fúria, o desejo etc.) ou ainda explicações para a morte e as guerras. O mito ainda pertence a uma tradição oral, move-se por um pensamento concreto, acontece dentro de uma experiência coletiva, move-se por um tempo sagrado revivido no ritual e através do símbolo.
- **PAPEL DO MITO NA FORMAÇÃO DA ALMA GREGA:** Na Grécia Arcaica, o poeta era quem deveria “formar” ou “educar” a alma do grego. Tal educação não pode ser confundida com o que hoje compreendemos por esse termo. Não se tratava de uma educação de escola. O poeta deveria rememorar, no seu canto, a própria história e as experiências formadoras dos valores do povo grego. Nesse período da história da Grécia a escrita ainda não havia surgido, nem a escrita

nem os conceitos sempre em jogo no pensamento. Por conseguinte era necessário evocar a memória. Por sua vez, essa Memória, à medida que deve dar conta da história dos helenos, não pode ser confundida com a memória de um homem - no caso, o homem Homero. A memória a que o canto do poeta deverá servir se mostra antes como uma memória histórica da qual todo o povo grego participa. Por transcender a esfera do indivíduo, essa memória ganha um cunho “mágico-religioso”: era, portanto, uma memória que se situava no âmbito do sagrado. Essa função de “educador”, desempenhada pelo poeta, era, assim, uma função eminentemente divina, governada por *Mnemosyne*. Essa ação de educar, de formar a alma, estava indissociavelmente ligada à própria ação de “contar”, de narrar a história daquele povo. Os principais poetas e formadores do período arcaico são Homero e Hesíodo.

O referencial prático versa sobre

#### \* CONFECÇÃO DE JOGOS

- 1- O LABIRINTO DO MINOTAURO - Trata-se de um jogo de avanço com obstáculos e lance de dados, onde as casas possuem figuras de personagens mitológicos. A princípio, o professor deve contar a história dos mitos que possuem figuras sobre o tabuleiro. Se o jogador parar em uma casa de desafio, ele deverá recontar aos seus colegas a história do mito referente à última casa em que esteve. O vencedor é quem atravessa o labirinto mais depressa.
- 2- JOGO DA MEMÓRIA - Após contar histórias de mitos relacionados com as figuras (aos pares) deste jogo, os alunos deverão ser divididos em duplas. Ao tirar uma carta e encontrar a correspondente a dupla deverá recontar o mito referente aos pares de cartas.

- 3- JOGO DO QUEBRA-CABEÇA - O professor deve distribuir um quebra-cabeças com cenas mitológicas para cada grupo de quatro alunos. Ao terminarem de montar, os alunos devem imaginar e contar, conforme a própria imaginação, o que estaria acontecendo naquela cena. Ao final de todas as montagens os alunos devem escolher uma cena para que o professor conte a história daquele mito.
- 4- JOGO DA INTERPRETAÇÃO - Aqui o professor divide os alunos em três grandes grupos e dá a eles uma história de mito para ser brevemente encenada. Vence o grupo que a turma escolher como o eu fez a melhor apresentação.

#### \* CONFECÇÃO DE MARIONETES

Quanto aos bonecos foram sugeridas alternativas de confecção de marionetes e fantoches, além de um teatro de sombras. Eis um dos bonecos:

#### BONECO I – MARIONETE DE FIO

##### MATERIAL

- Algumas seções de jornal
- 3 m de barbante
- 1 folha grande de papel pardo (1,50 m)
- 1 cola pequena
- 1 tesoura
- 1 fita crepe
- 1 espeto de madeira para churrasco
- Papel de presente
- Tinta guache de cores variadas

- Miçangas variadas
- Retalhos variados
- Carretéis pequenos de linha de cores variadas
- 1 agulha comum
- Botões variados de roupa
- 1 pires grande ou um prato pequeno
- 1 lápis preto
- 1 lata pequena de massa corrida
- 1 par de luvas plásticas

## PASSO – A – PASSO

### MONTAGEM DO CORPO DA MARIONETE

Etapa 1 - CONSTRUINDO PERNAS E BRAÇOS. Pegue uma seção de jornal (esportes, economia, moda...) e dobre ao meio (procure as seções com mais folhas). Em seguida, corte o jornal na marca da dobra (Foto 1 e 2). Separe as duas metades e dobre-as ao meio uma segunda e uma terceira vez, conforme a foto 3.

(Foto 1)

(Foto 2)

(Foto 3)

Corte novamente o jornal na marca (a mesma de todas as dobras). Junte as tiras em um único bloco e dobre um pouco além do meio, conforme a foto 4. Agora separe os blocos de tiras conforme o tamanho: tiras maiores com tiras maiores e tiras menores com tiras menores (foto 5). As tiras menores serão utilizadas para a parte de baixo dos braços e parte de baixo das pernas e as maiores para a parte de cima do braço e parte de cima da perna. Tome agora aproximadamente 50 cm de barbante e a fita crepe.

(Foto 4)

(Foto 5)

Unindo as tiras de papel do mesmo tamanho, prenda-as juntamente com o barbante, utilizando para isso um pedaço de fita crepe (Foto 6). Depois enrolar as tiras de papel formando um rolinho – que será a parte de cima da coxa. Ainda no mesmo pedaço de barbante, adote o mesmo procedimento e faça um segundo rolinho - que será a perna propriamente dita (Foto 7). Lembre-se de deixar sobrando, quer acima, quer abaixo dos rolinhos, um pedaço de barbante (aproximadamente 5 cm) (Foto 6). O mesmo procedimento deve ser adotado para a confecção dos braços.

(Foto 6)

(Foto 7)

Etapa 2 – CONSTRUINDO O TRONCO. Pegue uma seção de jornal (esportes, classificados etc.) inteira. Dobre-a ao meio, e, depois, novamente, dobre-a ao meio. Você terá em mãos uma espécie de bloco de jornal. Agora abra o jornal e cole bem no meio desse “bloco” um



pedaço de barbante de aproximadamente 20 cm (é nesse barbante que será “amarrada” a cabeça do boneco). Feito isso, enrole o “bloco” de folhas de jornal até obter um cilindro e para fechá-lo use fita crepe. (Fotos 8 e 9).

(Foto 8)

(Foto 9)

Etapa 3 - CONSTRUINDO A CABEÇA. Para fazer a cabeça, tome uma folha de jornal e um pires grande (ou um prato pequeno) e um lápis preto e risque um círculo no jornal. Depois amasse vários pedaços médios de jornal e junte-os dentro do círculo, de modo a preenchê-lo, obtendo assim uma bola. Fique atento, pois o círculo que foi riscado e cortado não deve ficar totalmente preenchido. Ao fechá-lo com fita crepe, deixe uma espécie de pescoço (Foto 10). Pegue a bola e fure-a com o espeto de churrasco da extremidade oposta ao pescoço, em direção ao pescoço mesmo do boneco. (Foto 11). Isso feito, pegue o pedaço de barbante que foi fixado no cilindro de papel, que serve de tronco para o boneco, e faça-o perpassar a cabeça utilizando o próprio espeto de churrasco com o qual ela (cabeça) foi perfurada (Veja a foto 12). Feito isso, o barbante que sobrar deverá ser fixado no tampo da cabeça de papel com o auxílio da fita crepe (Foto 13).

(Foto 10)

(Foto 11)

(Foto 12)

(Foto 13)

Etapa 4 – FIXANDO OS BRAÇOS E AS PERNAS. Para fixar de forma firme os braços e as pernas do boneco é necessário usar o mesmo procedimento adotado para a fixação da cabeça, qual seja perpassar o corpo do boneco com um pedaço de barbante e depois amarrar os braços e as pernas nesse mesmo barbante que foi fixado (perpassado) no corpo. É necessário, para dar uma aspecto proporcional ao corpo da marionete, obedecer às proporções do personagem escolhido (Veja as fotos 14,15 e 16).

(Foto 14)

(Foto 15)

(Foto 16)

O PERSONAGEM - Defina o personagem do boneco e dê mais volume às pernas, aos joelhos, ao tronco e não se esqueça dos dedos, nariz... Para fazer isso, basta utilizar papel amassado, que deverá ser colado com cola branca na base do corpo do boneco que foi construída com papel. Se necessário, utilize também fita crepe branca (não use a transparente, pois ela não absorverá a cola quando o boneco for empapelado) para fixar melhor. O volume a ser acrescentado ao corpo do seu boneco deverá estar de acordo com as características físicas do personagem que foi escolhido por você (como por exemplo: minotauro, sereia, rei, anjo). Confira a foto 17. Esse processo permite a criação de qualquer um, seja ele mitológico ou não. Após ter sido acrescentado os volumes ao boneco, então comece a empapelá-lo (Foto 18). Pegue o papel pardo e rasgue-o em pequeninos pedaços e depois comece a colá-los recobrimdo todo o boneco, de acordo com a foto 19. Repita esta operação mais uma vez, a fim de que fique bem empapelado.

(Foto 17)

(Foto 18)

ACABAMENTO - Logo em seguida tome a massa corrida e passe com AS MÃOS RECOBERTAS POR LUVAS CIRÚRGICAS sobre o boneco empapelado. (Veja a foto 19). Depois de recoberto pela massa, com as mãos molhadas com água alise a superfície do corpo do boneco, de modo a torná-la bem lisa. (Fotos 20). Deixe secar bastante e depois lixe com uma lixa bem fina (Foto 21).

(Foto 19)

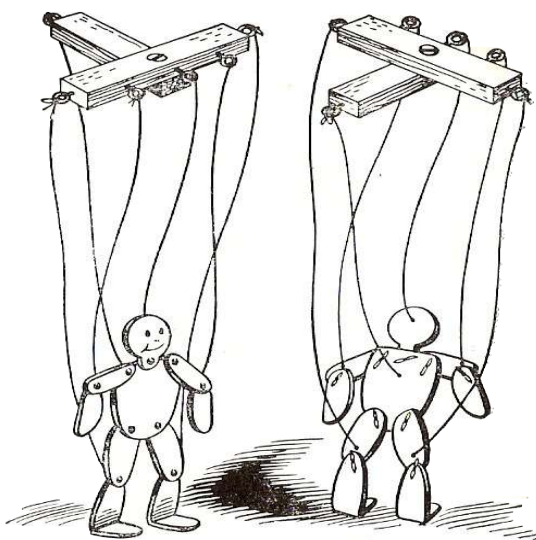
(Foto 20)

(Foto 21)

Para pintura, use a criatividade!!!! Use tinta guache, costure retalhos para fazer as roupas, miçangas para olhos e jóias etc. (Foto 22).

(Foto 22)

PARA A COLOCAÇÃO DOS FIOS DA MARIONETE OBSERVE A ILUSTRAÇÃO ABAIXO:



**Os fios para manejo dos marionetes são presos à haste em "T". Esta é segura pelo operador com a mão esquerda e virada em vários ângulos enquanto ele trabalha.**

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É inegável a importância da contação de histórias dentro do processo de formação da criança, seja a formação e o fortalecimento de suas faculdades cognitivas, seja a formação de valores que deverão conduzi-las dentro da sociedade. Dentro do repertório de histórias que possuem esse papel de formação (das quais podemos também citar as fábulas e lendas), o mito se destaca por nos remeter às experiências a partir das quais são hauridos os valores que norteiam o homem Ocidental.

Contato: [petufsj@yahoo.com.br](mailto:petufsj@yahoo.com.br)

Tel.: (32) 3379-2486