

Lucas Martins da Silva Lino

# **COMPÊNDIO MITOLÓGICO:**

## Catálogo de Mitos e Lendas

Rio de Janeiro

2022.

Lucas Martins da Silva Lino

COMPÊNDIO MITOLÓGICO:  
Catalogação de Mitos e Lendas

Produto educacional da Especialização apresentado ao Programa de Especialização Em Ensino de Artes Visuais, vinculado à Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura do Colégio Pedro II, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Ensino de Artes Visuais.

Orientadora: Professora Fabiana Alcantara.

Rio de Janeiro

2022

**COLÉGIO PEDRO II**  
**PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO E CULTURA**  
**BIBLIOTECA PROFESSORA SILVIA BECHER**  
**CATALOGAÇÃO NA FONTE**

L578 Lino, Lucas Martins da Silva

Compêndio Mitológico: catalogação de Mitos e Lendas / Lucas Martins da Silva Lino. – Rio de Janeiro, 2022.

66 f.

Produto educacional da Especialização apresentado como Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Ensino de Artes Visuais - EAD) – Colégio Pedro II. Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura.

Orientador: Fabiana Alcantara.

1. Artes Visuais – Estudo e ensino. 2. Mitologia. 3. Lendas. 4. Folclore.  
5. Catalogação. I. Alcantara, Fabiana. II. Colégio Pedro II. III. Título.

CDD 707

Ficha catalográfica elaborada pela Bibliotecária Simone Alves – CRB7 – 5692.

Lucas Martins da Silva Lino

COMPÊNDIO MITOLÓGICO:  
Catalogação de Mitos e Lendas

Produto educacional da Especialização apresentado ao Programa de Especialização Em Ensino de Artes Visuais, vinculado à Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura do Colégio Pedro II, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Ensino de Artes Visuais.

Aprovado em: 12/07/2022

Banca Examinadora:

Ma. Fabiana Ferreira de Alcantara  
CPII

Ma. Vivian Greco Cavalcanti de Araujo  
CPII

Me. Edvandro Luise Sombrio de Souza  
CPII

# LISTA DE IMAGENS

FIGURAS 1 E 2: INTERPRETAÇÕES DO SÍMBOLO DE OUROBOROS	11
FIGURA 3: ILUSTRAÇÃO DE SERPENTE “AMÁLGAMA”	11
FIGURA 4: ILUSTRAÇÃO DE CAVALEIRO CAÇADOR DA SERPENTE	12
FIGURA 5: ILUSTRAÇÃO DA SERPENTE NA CIDADE	12
FIGURA 6: MURAL DE OSCAR GONZÁLES, OU “GUACHE”	26
FIGURA 7: MURAL DE FAVIO MARTINEZ, OU “CURIOT”	26
FIGURA 8: MONTAGEM DE PERSONAGENS BASEADOS EM FIGURAS MITOLÓGICAS	27
FIGURA 9: CAPA DA PRIMEIRA EDIÇÃO DO QUADRINHO “CONTOS DOS ORIXÁS”	28
FIGURA 10: OBRA “ENTIDADES” DE JAIDER ESBELL	29
FIGURA 11: OBRA “HÍBRIDA ASTRAL – GUARDIÃ BRASILEIRA” DE CRIOLA	30
FIGURA 12: LIVRO “ÍCONES DOS QUADRINHOS”	37
FIGURA 13: REPRESENTAÇÃO DO PERSONAGEM MICKEY MOUSE NO LIVRO “ÍCONES DOS QUADRINHOS”	37
FIGURA 14: EXEMPLO DE ESTRUTURA DA PÁGINA DE TEXTO DO COMPÊNDIO	38

## **LISTA DE TABELAS**



**TABELA 1: CRONOGRAMA DE SIMULAÇÃO DOS ENCONTROS DA OFICINA DE PRODUÇÃO DO COMPÊNDIO DE MITOS E LENDAS** \_\_\_\_\_ **40**

# SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>10</b>	<b>GLOSSÁRIO DE MITOS E LENDAS</b> .....	<b>41</b>
<b>A ORIGEM DA PESQUISA</b> .....	<b>10</b>	<b>A</b> .....	<b>41</b>
<b>SOBRE O PRODUTO EDUCACIONAL</b> .....	<b>12</b>	<i>Afrodite</i> .....	41
<b>A BASE TEÓRICA</b> .....	<b>13</b>	<i>Aido-Hwedo</i> .....	41
<b>MITOLOGIA NO CURRÍCULO</b> .....	<b>16</b>	<i>Aligna</i> .....	41
<b>O OBJETIVO DO PRODUTO</b> .....	<b>18</b>	<i>Ananse</i> .....	42
<b>OBJETIVO GERAL</b> .....	<b>18</b>	<i>Anubis</i> .....	42
<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b> .....	<b>18</b>	<i>Apep</i> .....	42
<b>AS ETAPAS</b> .....	<b>20</b>	<i>Apolo</i> .....	42
<b>1ª ETAPA: O QUE É MITOLOGIA E PARA QUE SERVE</b> .....	<b>21</b>	<i>Ares</i> .....	42
<i>Mito</i> .....	21	<i>Argos Panoptes</i> .....	42
<i>Lenda</i> .....	22	<i>Ártemis</i> .....	43
<i>Folclore</i> .....	22	<i>Atena</i> .....	43
<i>Mitologia</i> .....	23	<b>B</b> .....	<b>43</b>
<b>2ª ETAPA: CONTOS MITOLÓGICOS POPULARES</b> .....	<b>23</b>	<i>Basilisco</i> .....	43
<b>3ª ETAPA: MITOS E LENDAS PRESENTES NA ATUALIDADE</b> .....	<b>24</b>	<i>Bastet</i> .....	43
<b>4ª ETAPA: PESQUISA POR MITOS E LENDAS QUE SE ASSEMELHEM</b> ....	<b>31</b>	<i>Belerofonte</i> .....	43
<b>5ª ETAPA: CATALOGAÇÃO DE MITOS E LENDAS</b> .....	<b>32</b>	<i>Boitatá</i> .....	44
<b>6ª ETAPA: REPRESENTAÇÃO DESTES CONTOS E PERSONAGENS</b> .....	<b>35</b>	<i>Boiúna, Cobra Grande</i> .....	44
<b>7ª ETAPA: PRODUÇÃO DO COMPÊNDIO</b> .....	<b>36</b>	<i>Bragi</i> .....	44
<b>CRONOGRAMA GERAL</b> .....	<b>39</b>	<i>Brigit</i> .....	44
		<i>Byakko</i> .....	44
		<b>C</b> .....	<b>44</b>
		<i>Caribide</i> .....	44
		<i>Cérbero</i> .....	45

<i>Chalchiuhtlicue</i> .....	45
<i>Chuichu</i> .....	45
<i>Cila</i> .....	45
<i>Cobra Honorato</i> .....	45
<b>D</b> .....	<b>46</b>
<i>Dagda</i> .....	46
<i>Deméter</i> .....	46
<i>Dionísio</i> .....	46
<b>E</b> .....	<b>46</b>
<i>Equidna</i> .....	46
<i>Enma Daio</i> .....	46
<b>F</b> .....	<b>47</b>
<i>Fenghuang</i> .....	47
<i>Fenrir</i> .....	47
<i>Freyja</i> .....	47
<i>Freyr</i> .....	47
<i>Futakuchi Onna</i> .....	47
<b>G</b> .....	<b>48</b>
<i>Genbu</i> .....	48
<i>Górgonas</i> .....	48
<b>H</b> .....	<b>48</b>
<i>Hades</i> .....	48
<i>Hefesto</i> .....	48
<i>Heimdall</i> .....	49
<i>Hel</i> .....	49
<i>Hera</i> .....	49
<i>Hércules</i> .....	49
<i>Hermes</i> .....	50
<i>Hidra de Lerna</i> .....	50
<i>Hórus</i> .....	50
<b>I</b> .....	<b>50</b>

<i>Idunn</i> .....	50
<i>Inti</i> .....	50
<i>Ísis</i> .....	50
<i>Ixchel</i> .....	51
<b>J</b> .....	<b>51</b>
<i>Jormungandr</i> .....	51
<b>K</b> .....	<b>51</b>
<i>Kitsune</i> .....	51
<i>Koma Inu</i> .....	51
<i>Kotobuki</i> .....	51
<b>L</b> .....	<b>52</b>
<i>Ladão</i> .....	52
<i>Lâmias</i> .....	52
<i>Leviatã</i> .....	52
<i>Loki</i> .....	52
<i>Lug</i> .....	52
<b>M</b> .....	<b>53</b>
<i>Manannán</i> .....	53
<i>Maria Caninana</i> .....	53
<i>Maui</i> .....	53
<i>Mawu</i> .....	53
<i>Minotauro</i> .....	53
<i>Morrigan</i> .....	53
<i>Mwinda</i> .....	54
<b>N</b> .....	<b>54</b>
<i>Néftis</i> .....	54
<i>Njord</i> .....	54
<i>Nure Onna</i> .....	54
<b>O</b> .....	<b>55</b>
<i>Odin</i> .....	55
<i>Oni</i> .....	55

Osíris .....	55
<b>P</b> .....	<b>56</b>
<i>Pássaro de Fogo</i> .....	56
<i>Pégaso</i> .....	56
<i>Perseu</i> .....	56
<i>Perun</i> .....	56
<i>Pessoa-Sol</i> .....	56
<i>Poseidon</i> .....	57
<b>Q</b> .....	<b>57</b>
<i>Quetzalcoatl</i> .....	57
<i>Quimera</i> .....	57
<b>R</b> .....	<b>57</b>
<i>Rá</i> .....	57
<b>S</b> .....	<b>58</b>
<i>Seiryu</i> .....	58
<i>Set</i> .....	58
<i>Sif</i> .....	58
<i>Suzaku</i> .....	58
<b>T</b> .....	<b>58</b>
<i>Tezcatlipoca</i> .....	58
<i>Thor</i> .....	58
<i>Thoth</i> .....	59
<i>Tifão</i> .....	59
<i>Tlaloc</i> .....	59
<i>Tsuchinoko</i> .....	59
<i>Tyr</i> .....	60
<b>U</b> .....	<b>60</b>
<i>Ushi Oni</i> .....	60
<b>V</b> .....	<b>60</b>
<i>Veles</i> .....	60
<b>W</b> .....	<b>60</b>

<i>Wani</i> .....	60
<b>X</b> .....	<b>60</b>
<i>Xipe Totec</i> .....	60
<i>Xolotl</i> .....	61
<b>Y</b> .....	<b>61</b>
<i>Yamata no Orochi</i> .....	61
<i>Yuki Onna</i> .....	61
<b>Z</b> .....	<b>61</b>
<i>Zeus</i> .....	61

<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>62</b>
-----------------------------------	-----------

<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>63</b>
--------------------------	-----------

## **INTRODUÇÃO**

Olá, colegas arte-educadores. Este material que você tem em mãos, intitulado como “Compêndio Mitológico: Catalogação de Mitos e Lendas”, é um Produto Educacional apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Ensino de Artes Visuais – Modalidade a Distância, vinculado à Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura do Colégio Pedro II. Foi desenvolvido como requisito final para obtenção do título de Especialista em Ensino de Artes Visuais sob a orientação da Professora Fabiana Alcantara.

Quando me deparei com a proposta de desenvolver um produto educacional, levei em consideração diversos temas que me acompanharam ao longo da minha formação como artista visual e educador até então. Até mesmo outras áreas artísticas, que fizeram parte de formações paralelas, foram consideradas. Mas enfim me decidi por seguir com um tema pelo qual me debrucei e me aprofundei nos últimos três anos,

o da mitologia, de lendas e folclore. Onde trabalhei mais especificamente com a presença de serpentes nestas histórias.

E é exatamente sobre isto o que você encontra em mãos. De forma breve, pode-se dizer que este produto educacional se apresenta como um manual para a orientação de professores na condução de aulas voltadas à produção de um livro que compile lendas mitológicas e folclóricas de diferentes culturas do mundo que possuam correlações em suas temáticas. Tais histórias e personagens sendo ilustradas pelos estudantes participantes. Talvez pareça um pouco complexo em uma primeira impressão, então começarei explicando como cheguei a essa ideia.

## **A Origem da Pesquisa**

Em determinado momento da minha formação na habilitação de Bacharelado em Artes Visuais pela

Universidade do Estado do Rio de Janeiro, retomei meu antigo interesse por mitologia. Desta vez direcionando meus estudos mais especificamente a um único elemento que se apresenta em diversas culturas ao redor do mundo: a presença marcante de serpentes. Desenvolvi, então, um projeto que consistia na produção de um livro especificamente voltado para o estudo de serpentes mitológicas e se dividia em duas partes. Uma parte catalogava vários contos sobre estas criaturas e outros personagens relacionados a elas, como híbridos de serpentes e pessoas que as antagonizavam em suas lendas. A outra parte começava como um estudo sobre a fundação dos mitos na sociedade e então se propunha a criar um novo conto a partir dos estudados. Uma história que recolhesse características delas e introduzisse a existência de uma serpente amálgama de referências. Esta parte também contava com a presença de diversas ilustrações para acompanhar o conto.

Compartilho algumas imagens do livro intitulado “Primórdios: A Serpente”. Elas serão referenciadas em momentos futuros deste produto educacional.

**Figuras 1 e 2: Interpretações do símbolo de Ouroboros**



Fonte: Produção pessoal.

**Figura 3: Ilustração de serpente “amálgama”**



Fonte: Produção pessoal.

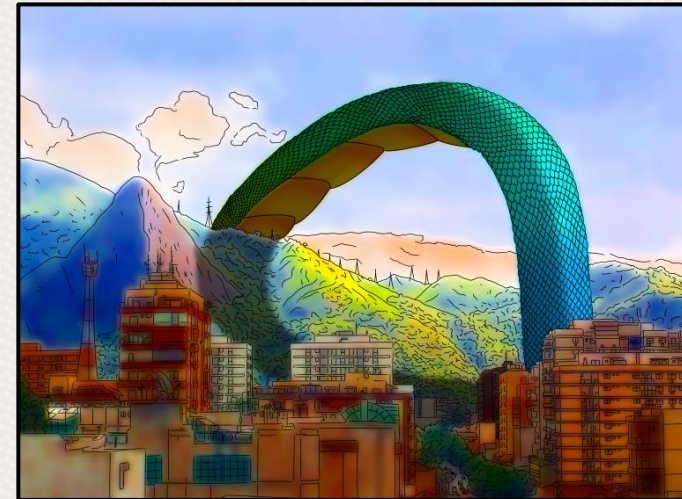
**Figura 4: Ilustração de cavaleiro caçador da serpente**



Fonte: Produção pessoal.

Esta experiência permitiu muito contato com temas mitológicos e o conceito de mito, que serviu a favor da criação deste produto educacional. Afinal, foi o início do exercício de traçar paralelos entre os personagens mitológicos de diferentes culturas e de catalogar tais histórias.

**Figura 5: Ilustração da serpente na cidade**



Fonte: Produção pessoal.

## **Sobre o Produto Educacional**

O que, então, nos leva a descrição do produto que você tem mãos. Como foi introduzido anteriormente, este material é voltado diretamente a educadores para servir de guia em um conjunto de atividades voltado a estudantes que

se encontrem na faixa etária pertencente ao segundo segmento do Ensino Fundamental, ou seja, do 6º ao 9º ano (especialmente o último ano), mas podendo se estender também aos estudantes de Ensino Médio sem grandes adaptações. Este guia se configura em uma proposta a ser realizada em uma oficina de Artes Visuais com múltiplos encontros, no entanto pode ser adaptada para planejamentos de aulas da mesma disciplina em uma instituição de ensino básico.

Este produto guiará no preparo de aulas que tratam sobre mitologia. No momento teórico proporá desde a exposição de contos até a investigação sobre o papel dos mitos, lendas e folclore na sociedade e o efeito deles nas pessoas. Possibilitando a discussão sobre os pontos em comum que diferentes histórias têm e que aproximações podem ser realizadas.

Já no momento prático este produto indica atividades de pesquisa e produção a serem realizadas com os estudantes. Começando pela busca entre similaridades em

contos mitológicos de diferentes culturas, para então se chegar à proposição de catalogar estes personagens e histórias, com textos de apresentação e representações figurativas (com liberdade para trabalhar com diversas técnicas artísticas para ilustrar as histórias). Por fim, propondo que os trabalhos de todos os estudantes sejam reunidos em um compêndio (ou catálogo, se preferirem) para que sejam apreciados em conjunto.

## **A Base Teórica**



Assim como em minha pesquisa original, já mencionada, este trabalho também é desenvolvido a partir da mesma base teórica. Para estas produções foi levado em conta principalmente o trabalho de K. K. Ruthven, especificamente em seu livro chamado “O Mito”, de 1976.

O livro citado elucida questões sobre as participações dos mitos na sociedade e como eles a afetam. Com isso,

servirá de base para as propostas de momentos mais expositivos dos temas deste produto educacional.

Ruthven (1976) não chega a uma conclusão sobre a função dos mitos, de fato. Mas ele aponta como eles são percebidos dentro de diversas áreas do conhecimento humano, se utilizando até mesmo de referências de profissionais expoentes destas áreas.

Estas são algumas das percepções apontadas por Ruthven (1976) sobre as funções dos mitos e lendas nos imaginários da sociedade, que adapto em textos breves:

- Para as ciências naturais são considerados metáforas (ou alegorias) para explicar eventos naturais;
- Sobre a perspectiva Evemerista do estudo de mitos, eles são histórias sobre pessoas que realmente existiram, podendo traçar paralelos com registros históricos, mas não representam a verdade absoluta dos acontecimentos da história de tais pessoas;

- Personagens mitológicos podem ter sido derivados de palavras apenas, que com seu uso em poesias e na filosofia (por exemplo) se desenvolveram e agregaram personalidade e histórias sobre si;
- Podem estar diretamente conectados a rituais, como explicações ou motivações (em suma, o conceito) para a realização destas ações;
- Personagens mitológicos poderiam ter surgido também como estados de espírito ou traços de personalidade personificados com o intuito de construir uma didática moral, introduzir valores e evitar que as pessoas se desvirtuem, afinal teriam deuses e heróis como exemplos a serem seguidos;
- Para alguns estudos psicológicos, como na interpretação de Sigmund Freud, os mitos são projeções da psique íntima do ser humano, ou seja, desejos internos externalizados e grandes aspirações;

- Em outra interpretação da mesma área da psicologia, dessa vez por Carl Jung (apud Ruthven, 1976, p. 32-38), os mitos viriam de um “inconsciente coletivo”, abaixo do “inconsciente pessoal” de cada ser humano, onde há pensamentos comuns a todos os humanos, os chamados “arquétipos”; Estes seriam os responsáveis pelas criações das imagens que vemos representadas em mitos, que podem variar dependendo de cada reprodução e cada mídia que são apresentadas, mas sempre relacionadas a essas “imagens arquetípicas” presentes em nosso inconsciente.

Essas duas últimas interpretações, apesar de divergirem em suas propostas, concordam que os mitos se originam de questões afetivas provenientes do íntimo dos seres humanos. O que nos possibilita saber o que o mito diz antes que nos demos conta que já possuímos essa informação.

Quando entramos em contato com o mito, nos identificamos com os personagens que se encaixam nos

arquétipos que conhecemos e através disso, nos conectamos aos mais profundos dos sentimentos e percepções humanas. Trata-se de um ponto de conexão e igualdade entre todos os seres humanos.

**Em resumo**, os atos de criação e propagação dos mitos podem ser definidos em duas simples ações: internalizar ou externalizar algo.

Ou seja, absorver para si um conhecimento ou emoção já presente no mundo ou colocar para fora algo que surge dentro de nós, sendo um desejo ou sentimento.

Estas foram as principais percepções e conceitos que moveram o desenvolvimento de meu projeto anterior sobre mitologia e me estimulam a continuar esta pesquisa. E também, claro, me inspiraram na criação deste produto educacional. Acredito que são formas complementares de enxergar estas peças eternamente marcantes em nossa história, que se recriam, reencarnam e proliferam, os mitos e lendas.

## **MITOLOGIA NO CURRÍCULO**



Mesmo introduzindo o produto educacional, relatando toda minha trajetória de pesquisa a base teoria que a movimenta, é natural que existam dúvidas quanto à validade e a relevância do trabalho sobre mitos e lendas na educação básica. Sendo assim, esta seção é totalmente voltada a esclarecer estes tópicos.

A proposta de um produto educacional baseado no tema de mitologia tem uma base bem extensa. Considerando-a voltada para os anos finais do Ensino Fundamental II, pode-se começar ressaltando como ela atende às demandas da Base Nacional Curricular Comum (BNCC, 2018, p. 193-211). O tema de mitologia é capaz de: colocar os estudantes em contato com “manifestações artísticas e culturais tanto nacionais quanto internacionais de diferentes épocas e contextos”, e ainda permite estabelecer conexões com outras áreas de conhecimento, como história, geografia e filosofia.

Além disso, é capaz de colocar em prática as habilidades de: pesquisa, apreciação e análise de trabalhos artísticos de origem e materiais variados, bem como colocar os estudantes a experimentar com diferentes materiais, e isso tudo em torno de uma mesma proposição temática e um vasto repertório imagético e textual.

Dentre os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN, 1998) de Artes, este produto educacional estimula a apreciação e produção de objetos artísticos de variadas técnicas, o reconhecimento da diversidade de valores e atribuídos a símbolos em diferentes culturas em diferentes contextos geográficos, políticos e temporais. Com isso também o estudo e prática sobre a documentação e catalogação e a utilização autônoma de meios de pesquisa para as práticas da proposta.

Além de se encaixar na BNCC e no PCN de artes visuais, esta proposta pretende ser uma forma de colaborar com professores em um trabalho que ajude a conscientizar os estudantes sobre como diferentes culturas podem interpretar

um mesmo símbolo com significados e valores diferentes, podendo ser negativo ou positivo, não sendo intrinsecamente um sinal para adoração ou repulsa.

Por fim, friso que este trabalho é construído não somente a partir da experiência pessoal com o estudo sobre mitologias, lendas e folclore, mas também surge como uma tentativa de combater atos de preconceito e intolerância religiosa. Ações praticadas diariamente e que se estendem até mesmo ao campo das artes. Como é possível ver nos casos que ganharam destaque em 2020, em que dois artistas participantes do festival CURA - Circuito de Arte Urbana<sup>1</sup>, Criola e Jaider Esbell, sofreram repressão por suas obras “Entidades” e “Híbrida Astral – Guardiã Brasileira”, respectivamente, em Belo Horizonte. Casos que serão abordados mais profundamente ao decorrer deste trabalho.

---

<sup>1</sup> Maiores informações sobre o projeto e sobre os artistas no site oficial: [cura.art](http://cura.art)

## **O OBJETIVO DO PRODUTO**

Neste momento serão pontuados e esclarecidos os objetivos deste produto educacional. Estes objetivos serão divididos entre o objetivo “Geral”, onde falo da meta principal deste produto, e os objetivos “Específicos”, separados por cada etapa planejada para este processo artístico sugerido por este guia.

Seu intuito é servir como guia de uma proposta de ensino para o reconhecimento de símbolos, ícones e elementos que se repetem em diferentes culturas ao redor do mundo. Assim, marcando presença em mitos e lendas ao longo da história da humanidade.

A partir disso, objetiva combater preconceitos e pré-concepções errôneas sobre diferentes culturas, ou até mesmo a nossa própria. Tanto naqueles que leem esse produto educacional quanto naqueles cujas práticas aqui sugeridas serão voltadas.

## **Objetivo Geral**

O produto educacional “Compêndio Mitológico” tem como objetivo geral a elaboração de material a respeito de “mitologias e lendas” para auxílio de professores no desenvolvimento de suas aulas.

## **Objetivos Específicos**

Este produto propõe uma prática que de forma simples pode ser dividida em sete etapas fundamentais. Cada uma destas etapas tem pelo menos um objetivo específico que a guia.

Nesta seção do produto essas etapas e objetivos serão apresentados de forma concisa:

- **Primeira Etapa: O que é mitologia e para que serve**

- Esclarecer os significados dos termos “mito”, “lenda”, “folclore”, “mitologia”, assim como suas funções na sociedade.

- **Segunda Etapa: Contos mitológicos populares**

- Apresentar e relatar histórias mitológicas de diferentes culturas que sejam de fácil reconhecimento;
- Questionar reconhecimento destes contos e de versões alternativas.

- **Terceira Etapa: Mitos e lendas presentes na atualidade**

- Distinguir os variados significados e valores atribuídos a essas imagens em diferentes contextos.

- **Quarta Etapa: Pesquisa por contos mitológicos e lendas semelhantes entre si**

- Debater sobre histórias mitológicas previamente apresentadas;

- Comparar personagens, ícones e momentos destes mitos e lendas;
- Identificar símbolos e elementos idênticos ou semelhantes entre os contos das culturas exploradas;
- Estimular o desenvolvimento de autonomia diante da proposta de pesquisa.

- **Quinta Etapa: Catalogação de mitos e lendas**

- Definir tema de interesse em comum entre os contos pesquisados para ser trabalhado dali em diante;
- Pesquisar por mitos e lendas que foram abordados em sala de aula;
- Explorar contos novos a partir dos já apresentados;
- Selecionar nestas histórias por personagens que tenham características em comum e/ou abordem os mesmos temas;
- Justificar relações feitas;

- Descrever nomes, aparências, local de origem e história de cada mito selecionado;
- Citar fontes de pesquisa.
- **Sexta Etapa: Representação destes contos e personagens**
  - Ilustrar personagens e histórias pesquisadas e selecionadas através de técnicas variadas.
- **Sétima Etapa: Produção do Compêndio**
  - Instruir na feitura do compêndio mitológico em uma atividade conjunta do educador e de seus estudantes.

## AS ETAPAS



Nesta seção entraremos em maiores detalhes sobre cada uma das etapas previamente apresentadas para esta proposta de oficina de artes visuais. Aqui você encontrará descrições e orientações para cada etapa, previsão de duração (em encontros e horas), exemplos de tópicos a serem apresentados em aula e exemplos para os procedimentos práticos. Também é importante ressaltar que estas etapas são uma forma de guiar as atividades de pesquisa e produção a partir do tema de mitologia seguindo o planejamento de uma oficina de encontros de duas horas cada. Mas podem ser facilmente adaptadas às diferentes necessidades de cada educador e de suas turmas. Sendo assim, etapas podem tomar mais ou menos tempo se o educador achar necessário, assim como outros exemplos podem ser apresentados a seus estudantes e os modelos aqui apresentados podem ser livremente alterados.

## **1ª Etapa:**

### **O que é Mitologia e para que serve**

***Duração: 1 Encontro (2 horas)***

A etapa de introdução à oficina do Compêndio Mitológico. Aqui é proposto que os educadores aprofundem o conhecimento sobre mitologia de seus estudantes. É comum que alguns reconheçam um conto mitológico e saibam assim categoriza-lo. Mas quando se depararem com uma questão pedindo que definam o que é realmente um “conto mitológico”, é possível que alguns não saibam de fato respondê-la com precisão.

Para isso é voltada esta etapa, apresentar as definições, extinguir as dúvidas entre os termos “mito”, “lenda”, “folclore” e “mitologia”. Além, claro de estabelecer quais são seus papéis na sociedade até o momento. A começar pelas definições, podemos esclarecer que:

## **Mito**

Este termo, por si só, já recebeu alguma atenção anteriormente neste produto educacional. O que me leva a retomar o que foi previamente estabelecido.

Por definição, Mitos são considerados histórias com propósitos de explicar eventos externos a nós, como fenômenos naturais, rituais e tradições, etc. Tendo também o propósito de dar sentido aquilo interno ao ser humano, como emoções, sentimentos, desejos, ambições e medos. Significados que podem ser encontrados em dicionários, como o Dicionário Online de Português.<sup>2</sup>

São bem caracterizados por eventos e personagens fantasiosos (criaturas, entidades, heróis e deuses). Na maioria das vezes sendo eles completamente inventados com o propósito de povoar o próprio mito. Ou seja, é mais incomum se encontrar mitos com algum destes elementos retirados de algum acontecimento ou personalidade da

---

<sup>2</sup> Pode ser acessado em: [dicio.com.br/mito/](http://dicio.com.br/mito/)

História real. O que difere bastante este termo das Lendas, como será apresentado a seguir.

## **Lenda**

As histórias assim chamadas de Lendas se diferem dos Mitos fundamentalmente por serem baseadas em eventos e personalidades reais da História. Sendo assim, um acontecimento verídico e verificável, ou pessoas reais, podem ter suas histórias pouco a pouco alteradas, aumentadas, enaltecidas ou dramatizadas. Até que eventualmente os fatos se misturem com ficção e não se possa mais distingui-los com precisão. Esta também é uma definição básica do conceito, encontrada no Dicionário Online de Português, por exemplo.

Logo, algumas pessoas podem se transformar em louváveis, grandiosos e virtuosos heróis, enquanto outras podem se tornar os mais temíveis, perversos e execráveis dos vilões. Eventos antes comuns ou com explicações razoáveis por trás de seus acontecimentos, ganham um ar

sobrenatural e misterioso. Locais se tornam famosos, místicos e atraentes para visitantes variados, ou ganham o título de perigosos, passando a ser evitados.

## **Folclore**

Como foi explicado pelo historiador Luís da Câmara Cascudo, no “Dicionário do Folclore Brasileiro” (1954, p. 400-401) este é um termo que surgiu em 1846 na The Athenaeum, uma revista literária de publicação semanal em Londres. Em sua língua original seguia a grafia “folk-lore”, o que significa literalmente “saber do povo”, ou “saber popular”.

No Brasil, a palavra “folclore” recebe um pouco mais de significado através da Carta do Folclore Brasileiro, que foi apresentada ao VIII Congresso Brasileiro de Folclore em 1995 em Salvador, na Bahia. Com a participação de estudiosos de folclore, a palavra recebia a seguinte definição:

Folclore é o conjunto das criações culturais de uma comunidade, baseado

nas suas tradições expressas individual ou coletivamente, representativo de sua identidade social. (1995, pg. 1).

Folclore, então, carrega equivalências à cultura popular. É passado de maneira informal e não formal, principalmente. Ele agrega danças, músicas, artesanatos, comidas, brincadeiras, histórias e, portanto, também pode agregar tanto mitos quanto lendas.

## Mitologia

Segundo o professor de Filosofia Pedro Menezes, em seu texto “O que é Mitologia?” publicado no site Toda Matéria: Como o próprio nome sugere, a Mitologia está diretamente conectada com os mitos. Ele se refere ao conjunto de mitos pertencentes a uma determinada cultura. Por exemplo, Mitologia Grega, Egípcia, Romana, Nórdica, Persa, Mesopotâmica, Celta, Chinesa, Japonesa, entre diversas outras. Cada uma com os traços particulares de cada povo que a formulou durante anos e anos.

As histórias que compõem as mitologias também tinham caráter religioso, como é de se imaginar. Mas isto foi abandonado conforme as culturas se relacionavam ou confrontavam. Atualmente estes mitos são considerados majoritariamente em nossa sociedade como percepções fantasiosas do mundo. O que nos leva a segunda interpretação do termo Mitologia: uma definição para o estudo de mitos, como eles se desenvolveram e o que significavam para suas respectivas culturas. Uma definição que em muito serve ao propósito desta proposta de oficina.

## 2ª Etapa:

### Contos Mitológicos populares

*Duração: 2 Encontros (4 horas)*

Com os principais conceitos que norteiam a oficina apresentados, chega o momento de seguir para a Segunda Etapa e sua apresentação de contos mitológicos e lendas. Na

verdade, uma etapa bastante autoexplicativa. Considerando que os estudantes já compreenderam os termos previamente apresentados chega o momento de explorar o conteúdo destas lendas e mitos tão mencionados.

É proposto que o educador faça uma seleção de histórias para apresentar a seus estudantes. Sendo elas, preferencialmente de diferentes origens em prol de mostrar a variedade cultural destes contos (evitar ficar apenas com mitos Greco-romanos) e não muito complexas, para que não tomem muito tempo dos encontros. Para facilitar a busca destes mitos e lendas a serem apresentados, neste produto pedagógico há um Glossário com diversas sugestões em uma das próximas seções.

A forma como estas histórias serão apresentadas pode variar conforme a necessidade e condições do espaço. Algumas ideias são: compartilhamento de imagens impressas, livros ilustrados, projeções de figuras, animações, filmes ou vídeos em geral. Até mesmo uma apresentação

apenas oral é válida, desde que consiga captar a atenção dos estudantes.

Mas esta não é uma etapa expositiva apenas. Qualquer participação dos estudantes é encorajada. Este é o momento em que podem compartilhar mitos e lendas que conheçam, apresentar variações às histórias contadas por seus colegas ou pelo educador, ou simplesmente acrescentar mais detalhes.

### **3ª Etapa:**

## **Mitos e Lendas presentes na atualidade**

***Duração: 1 Encontro (2 horas)***

Após a etapa de apresentação, reconhecimento e até mesmo familiarização com estes mitos e lendas, nos voltamos para um momento mais crítico e reflexivo. A Terceira Etapa tem como propósito inicial treinar a percepção sobre a presença destas histórias em nosso cotidiano.

Os contos não são encontrados apenas em livros de mitologia e folclore, tampouco existem apenas em tradições orais. Eles são referenciados e também os temas principais de literatura, filmes, séries, quadrinhos, jogos, arte, propaganda, etc. Fazem parte ativamente de nossa cultura visual e são consumidos frequentemente por qualquer um.

Saber reconhecer esses elementos e perceber as formas como eles evoluem e suas representações são adaptadas com o passar dos anos se torna importante não somente para o prosseguimento da oficina proposta por este produto educacional, mas também como um conhecimento que se conecta com vários campos das ciências humanas além das artes visuais, como: história, geografia, filosofia, sociologia, antropologia, entre outros.

Para isso, é preciso estabelecer diálogo com os estudantes e questionar sobre os locais e momentos onde conseguem enxergar estes mitos e lendas. Também é recomendado que se apresente exemplos (mais uma vez não importando se isto será feito de forma física ou digital).

A fim de exemplificar algumas dos avistamentos de mitos e lendas espalhados pelo cotidiano, pode-se começar apresentando trabalhos artísticos como os que serão mostrados a seguir. Começando pelo trabalho do artista colombiano Oscar Gonzáles, autointitulado “Guache”. Em entrevista para o site Guía Creativa, Guache explica que em alguns de seus murais une imagens de pessoas com a de “animais totêmicos” importantes para culturas indígenas tanto da América do Norte, quanto a do Sul. Já ao site Muro – Street Art, Guache explica que seu trabalho se destina principalmente a lutar para a descolonização de símbolos<sup>3</sup>.

---

<sup>3</sup> Links para as entrevistas dadas aos sites Guía Creativa e Muro – Street Art citadas nas Referências ao fim deste trabalho.

**Figura 6: Mural de Oscar Gonzáles, ou “Guache”**



**Fonte: Muro – Street Art, 2016.**

Outro artista com uma série de trabalhos bastante característica é Favio Martinez, também conhecido como “Curiot”. Este artista mexicano não costuma representar personagens mitológicos diretamente, mas se baseia e inspira em conceitos marcantes de sua cultura e ancestralidade. Como por exemplo: as cores, as formas geométricas e o aspecto tribal. Curiot tem uma série de murais onde coloca seres de aspecto místico em interações diretas com a humanidade. Às vezes em apresentando relacionamentos pacíficos e às vezes no meio de embates.

Observando como estes confrontos se desenvolvem, há sempre duas alternativas: a humanidade se empoderando destas criaturas ou sendo subjugada por elas. Fica claro como esses seres também servem de metáforas para forças da natureza, além da vida animal e vegetal do planeta.

**Figura 7: Mural de Favio Martinez, ou “Curiot”**



**Fonte: Hypeness, 2013.**

Ao continuar a pesquisar pela arte produzida ao redor do mundo, mais e mais se encontrarão obras que se inspiram em mitos e lendas, ou mesmo algumas que são explicitamente representações destes contos. Conforme se

retrocede as pesquisas na linha do tempo da história da arte, este material de pesquisa se tornará cada vez mais vasto.

Mas na verdade não é preciso sequer ir tão longe para buscar exemplos. Nem viajar o mundo, nem voltar tanto no tempo. Afinal, é muito comum encontrar representantes destes mitos e lendas na “cultura pop” que consumimos voluntária ou involuntariamente todo dia e costumam ser de fácil acesso aos estudantes.

“Cultura Pop” significando basicamente a “cultura popular”, ou seja, do povo. É produzida em massa e consumida em massa, o que a difere do Folclore. Como exemplos pode-se citar: filmes populares, programas de TV, jogos de videogame, quadrinhos, músicas, etc. (Khumthukthit, 2010, p. 59-60).<sup>4</sup>

A imagem a seguir apresenta diversos personagens de diferentes franquias e produtoras que não são apenas

---

<sup>4</sup> Dissertação de Mestrado de Ploy Khumthukthit, intitulado “A Nova Diplomacia Pública do Japão”, cujo link de acesso se encontra nas referências ao fim deste trabalho.

inspirados por mitologias, mas se utilizam delas ativamente para compor suas histórias.

**Figura 8: Montagem de personagens baseados em figuras mitológicas**



**Fonte: Produção pessoal.**

Nela podemos ver, da esquerda para direita: Angemon da franquia de animação Digimon; Gargaros da série de videogames Yokai Watch; Angewomon, também de Digimon; Medusa e Palutena da franquia de videogames Kid Icarus; A interpretação de Ganesha no jogo Smite; A Mulher Maravilha

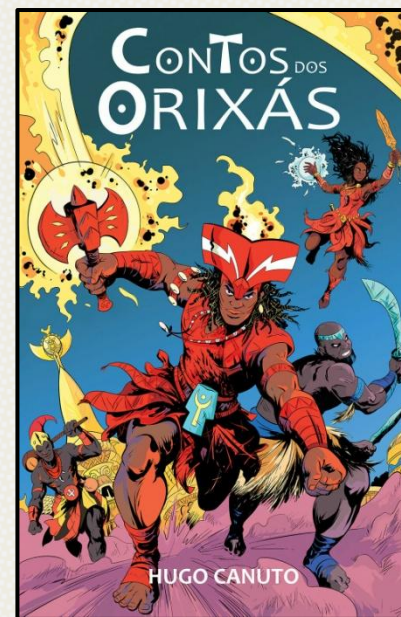
dos quadrinhos da editora DC Comics; Athena da animação japonesa Cavaleiros do Zodíaco; Zagreus do jogo de videogame Hades; Hércules dos quadrinhos da Marvel; Outro Hércules, desta vez da animação da Disney; Thor dos quadrinhos da Marvel; E Kratos da série de jogos God of War.

Isto apenas para citar franquias já fortemente estabelecidas mundialmente. Mas aqui mesmo, no Brasil, também há produções que se inspiram nestas histórias e criam produções muito mais próximas da nossa identidade nacional e cultura, como o quadrinho “Contos dos Orixás”, de autoria do ilustrador baiano Hugo Canuto.

Nele, as histórias destas entidades da religião Yorubá são apresentadas a partir de uma estética e construção narrativa de comics de super-heróis. O que influencia o traço de seus desenhos, suas cores, a apresentação da história, como na disposição de quadros, cenas e poses dos personagens. Mas mais importante, a tornou em um produto atrativo para uma nova geração através de uma linguagem artística de fácil acesso. A obra de Hugo é um exemplo de

esforço na luta contra as tentativas de apagamento que culturas de matrizes africanas sofrem diariamente.

**Figura 9: Capa da primeira edição do quadrinho “Contos dos Orixás”**



**Fonte: Hugo Canuto, 2022.**

A partir disto, apresento outro propósito importante desta etapa: o de combater preconceitos contra determinadas simbologias (normalmente de origem não cristã). Da mesma

forma que os personagens e criaturas de mitos e lendas são constantemente reinventados e ressignificados ao serem apropriados e retrabalhados por outras culturas, é natural que determinados símbolos sejam vistos hoje de uma forma completamente diferente de suas origens. Como os exemplos apresentados na Figura 8, anteriormente

Tomo como exemplo dois casos de preconceito contra produções artísticas que foram finalizadas no ano de 2020 para o CURA (Circuito Urbano de Arte), um festival de artes visuais realizado em Belo Horizonte. Uma das obras que referenciava a cultura de determinado povo indígena, especificado a seguir, e a outra, trazendo referências a religiões de matrizes africanas.

**Figura 10: Obra “Entidades” de Jaider Esbell**



**Fonte: Revista Museu, 2020.**

A primeira é a obra “Entidades” de Jaider Esbell. Ela referencia a lenda da Cobra Grande, criatura pertencente ao nosso folclore, pela visão do povo Makuxi, do qual o artista se origina, no estado de Roraima. Foi construída sobre o conhecido Viaduto de Santa Tereza e chama atenção para a fartura e conexão com a natureza que essa lenda representa, segundo as palavras do próprio artista em entrevista.

**Figura 11: Obra “Híbrida Astral – Guardiã Brasileira” de Criola**



**Fonte: Arte! Brasileiros, 2020.**

A segunda obra, produzida pela artista Criola, é a “Híbrida Astral – Guardiã Brasileira”. A produção deste mural na empena do edifício Chiquito Lopes começou em 2018, sendo finalizada apenas em 2020. Segundo o relato da artista ao site Arte!Brasileiros, a imagem não representa nenhuma entidade específica. Mas a relação de uma mulher humana

com uma cobra remete as histórias das serpentes Aido-Hwedo e Dan<sup>5</sup>.

Ambos os trabalhos usam serpentes como um símbolo bastante chamativo, que na verdade têm muitos significados variados e diversas vezes positivos. Alguns dos mais frequentes significados para serpentes em diferentes culturas do mundo são: sabedoria, rejuvenescimento ou longevidade, acontecimentos cíclicos, reprodução, prosperidade e poder puro. Ainda assim, as duas obras passaram por repercussões extremamente negativas, envolvendo ofensas racistas, processos e ameaças de depredação<sup>6</sup>.

Infelizmente não faltam exemplos de intolerância em nossa sociedade, logo há ainda mais situações para abordar nesta etapa. E isto a torna um momento crucial ao se trabalhar com mitologia e folclore em qualquer espaço voltado a educação.

<sup>5</sup> Mitos apresentados no Catálogo presente adiante neste trabalho.

<sup>6</sup> Conforme as reportagens dos sites Arte!Brasileiros, G1 e Revista Fórum citadas nas Referências ao fim deste trabalho.

## **4ª Etapa:**

### **Pesquisa por Mitos e Lendas que se assemelhem**

*Duração: 2 Encontros (4 horas)*

Considerando que os estudantes já tiveram acesso a alguns contos mitológicos e lendas que tenham vindo de diversas culturas e locais do mundo a partir das etapas anteriores, é natural crer que eles terão conteúdo suficiente para avançar para a quarta etapa.

Para o desenvolvimento desta etapa é proposto que se inicie um debate sobre todas estas histórias previamente apresentadas. Com o propósito de se encontrar semelhanças em seus elementos, até mesmo características idênticas. Algumas das perguntas que podem movimentar esta discussão são:

- Existe algum personagem com as mesmas características entre estas histórias?

- Suas habilidades e seus feitos são parecidos?
- As principais localidades se assemelham?
- Há animais ou criaturas fantásticas que compartilham características de uma mesma espécie?
- As entidades e divindades apresentadas representam os mesmos elementos e conceitos?
- Há objetos e/ou símbolos com o mesmo propósito ou aparência?

Com estas perguntas pode haver a necessidade de apresentar os conceitos de: habilidade, feito, entidade e divindade aos estudantes. O que é recomendado ser feito para uma melhor compreensão da proposta de atividade.

A partir destas comparações de personagens, ícones e momentos, é interessante que se faça uma lista contendo todas as similaridades encontradas. Elas serão importantes na próxima etapa.

É nesta etapa que se exigirá uma participação mais ativa dos estudantes nesta oficina. Além de participarem das comparações dentro dos encontros, será importante que

façam pesquisas paralelas fora da oficina. Esta etapa segue uma proposição semelhante à prática de Ensino Híbrido, em que os estudantes são orientados a buscarem por si sós, em seus lares, por conteúdo em variadas fontes para que esse conteúdo então acrescente ao que foi apresentado em sala de aula.

Com as pesquisas feitas individualmente por cada estudante entre os encontros desta etapa da oficina, a quantidade de mitos e lendas aumentará. Isso possibilitará mais alternativas de comparação e conexões entre eles, além de estimular o desenvolvimento de autonomia nos estudantes.

Vale mencionar também que um dos principais propósitos da 3ª Etapa, de combater preconceitos, continua em vigor. Todos terão contato com diversos símbolos e elementos que são compartilhados por diversas culturas com valores e significados distintos. É importante que essas visões diferentes sejam respeitadas e também que se aprenda a distingui-los.

## **5ª Etapa:** **Catálogo de Mitos e Lendas**

***Duração: 4 Encontros (8 horas)***

Nesta etapa é iniciada a produção do Compêndio de Mitos e Lendas, efetivamente. Lembrando que o propósito do Compêndio é reunir diferentes histórias de variados locais e culturas em um único livro, ressaltando suas similaridades e conexões. Mais especificamente poderão ser catalogados heróis, criaturas, entidades, divindades, objetos e locais fantasiosos. Essa atividade que envolverá todos os estudantes participantes da oficina, auxiliados e orientados por seu professor.

Então, considerando a lista de elementos em comum nas histórias apresentadas nos encontros da oficina e pesquisadas paralelamente, deve se escolher um destes elementos ou temas e trabalhar com ele para produzir o livro. No entanto, há duas possibilidades para seguir com sua

produção e uma delas deve ser escolhida antes que a etapa progrida:

- Escolher um tema para trabalhar com todo o grupo de estudantes;
- Ou permitir que cada estudante escolha um tema que lhe agrade mais.

Essa é uma decisão que deverá ser tomada considerando principalmente a quantidade de estudantes envolvidos. Com um número maior de estudantes, é aconselhada a primeira opção. Nela, cada estudante ficaria responsável por trabalhar apenas com um personagem de mito/lenda e se teria um número aceitável de histórias para preencher o livro. Por exemplo: o resultado final seria a produção de um compêndio sobre mitos e lendas de criaturas baseadas em cachorros.

Com poucos estudantes participando da oficina, é aconselhada a segunda opção. Nela, cada estudante ficaria responsável por mais de um personagem de mito/lenda, mas poderia escolher livremente qual seria o tema em comum a

ser trabalhado. Assim, cada estudante ficaria responsável por uma seção do Compêndio. Por exemplo: o resultado final seria a produção de um compêndio sobre mitos e lendas, onde haveria sessões sobre divindades que representem os mares, divindades que representem o céu e divindades que representem a terra. Ou mesmo temas desconexos, como: seções sobre dragões, espíritos e criaturas mitológicas baseadas em aranhas.

Deve ser mencionado também que os temas não precisam ser necessariamente escolhidos a partir das histórias compartilhadas nos encontros, mas algo completamente novo. Desde que os estudantes tenham conhecimento de mitos e lendas que se encaixem neles.

Com o tema escolhido, seja em grupo ou individualmente, começa a fase de seleção e pesquisa dos mitos e lendas que possam se encaixar. Um momento que envolve tanto os contos vistos na oficina, quanto novos, até então não explorados.

É importante ressaltar que mesmo que estas histórias não sejam provenientes de uma nova pesquisa, ou seja, já tenham sido apresentadas pelo professor ou pelos próprios estudantes em encontros passados, as pesquisas serão necessárias para relembrar detalhes (e até conhecer novos), já que estas histórias serão reescritas no processo de catalogação. Além disso, será necessária a citação de fontes para cada história apresentada. E também, claro, será necessário que cada estudante justifique suas seleções de mitos e lendas dentro do tema escolhido.

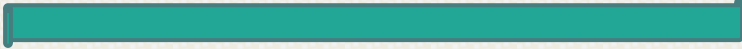
Como mencionado anteriormente, para a catalogação de cada mito/lenda selecionado será necessário uma parte escrita. Ela é parte essencial da catalogação e exige informações específicas, tais como:

- Nome do personagem, divindade, entidade, local, objeto ou criatura mitológica;
- A descrição de sua aparência;
- A informação de onde o mito ou lenda se originou, contando com local do mundo e o povo do qual veio;

- Seu conto (podendo ser resumida, contendo apenas as partes essenciais para a associação com o tema).

Influências do Ensino Híbrido ainda se mantêm nesta etapa, visto que ainda será necessária pesquisa por parte dos estudantes, algo que talvez não seja possível dentro do ambiente em que a oficina é ministrada. Além disso, a fim de facilitar as etapas seguintes, é recomendado que a escrita proveniente da pesquisa seja feita de forma digital, se assim for possível para cada estudante. Isso possibilitaria uma organização mais ágil para a produção final do Compêndio, como veremos na última etapa. Lá também serão dadas mais instruções sobre a estruturação deste texto dentro do livro, para que todas as histórias sejam formatadas uniformemente.

## **6ª Etapa: Representação destes Contos e Personagens**



***Duração: 4 Encontros (8 horas)***

Com a parte escrita sobre cada mito ou lenda escolhido pelos estudantes, chegamos à penúltima etapa desta oficina. Aqui é proposto que cada um dos itens que foram catalogados seja ilustrado a partir da descrição de sua aparência pelos próprios estudantes que os catalogaram.

A necessidade de estabelecer uma linguagem artística única para o projeto parte do educador, mas é importante dizer que não é estritamente necessária. É perfeitamente possível reunir no Compêndio, imagens de diferentes linguagens e técnicas que foram escolhidas pessoalmente por cada um dos estudantes (com a única preferência que a representação não passe das proporções de uma folha A4). E, claro, como este produto educacional não foca em

nenhuma linguagem específica e, sim é um material mais voltado para pesquisa, não se torna necessário exigir qualquer uma. Seguem, então, algumas sugestões:

- Desenho;
- Pintura;
- Escultura;
- Fotografia;
- Gravura.

Qualquer uma destas alternativas podendo ser produzida de forma tradicional ou digital.<sup>7</sup> Mas, caso o Compêndio venha a ser de fato produzido inteiramente de forma digital, será necessária a digitalização das produções tradicionais. E caso o Compêndio seja inteiramente manufaturado, será preciso imprimir cópias das produções digitais. Já no caso de representações de mitos e lendas em formato de escultura, a única opção será o registro fotográfico

---

<sup>7</sup> As ilustrações apresentadas na Introdução, utilizadas no livro “Primórdios: A Serpente” citado, podem servir de exemplo para diferentes formas de ilustrar as personagens mitológicas, lendárias e folclóricas.

para adicioná-las ao Compêndio, seja ele feito manufaturadamente ou digitalmente.

## **7ª Etapa:** **Produção do Compêndio**

***Duração: 3 Encontros (6 horas)***

Enfim, chegamos à última etapa deste produto educacional. Aqui serão dadas instruções sobre como reunir as informações sobre cada mito ou lenda selecionado, assim como suas representações imagéticas produzidas pelos estudantes, dentro do Compêndio.

Primeiramente, é sugerida produção de uma capa, com o título do Compêndio (se ele tiver um tema único), o nome/número da turma que o produziu, assim como o nome do educador que os instruiu e acompanhou em todo o processo.

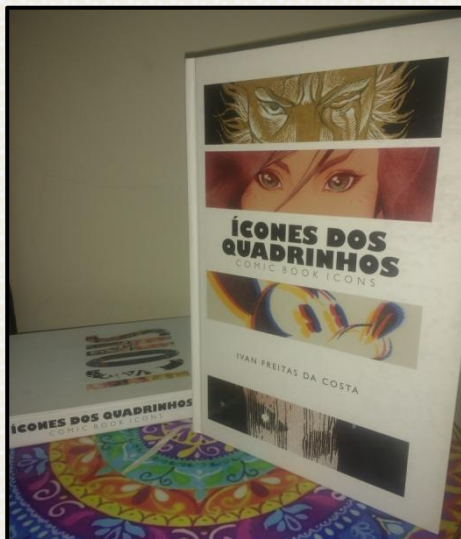
Em seguida é recomendável um sumário e um texto de apresentação do livro. Ou seja, explicando todo o processo por trás dele, a proposta de compêndio e o(s) tema(s) que ele reúne. Caso tenha sido optado por produzir um Compêndio com múltiplas temáticas, o ideal é que se escreva uma página de introdução para cada uma delas, e que os contos sejam divididos em suas temáticas correspondentes, assim criando “Capítulos” ou “Seções” dentro do livro.

Agora, para começar a instruir na organização do conteúdo principal produzido nesta oficina, cito um exemplo de catálogo que tem uma proposta semelhante à deste produto educacional: o livro “Ícone dos Quadrinhos”.

Escrito e produzido por Ivan Freitas da Costa, o livro “Ícones dos Quadrinhos” reúne as cem obras (por cem artistas diferentes) da exposição homônima que aconteceu no FIQ (Festival Internacional de Quadrinhos) de Belo Horizonte em 2013, também organizada por Ivan, como uma forma de expandir o alcance das produções feitas para a exposição a pessoas que não puderam visitá-la e se tornar um artigo de

coleção para fãs deste gênero de arte. E também altamente recomendado para professores que desejem trabalhar com esta proposta, ou alguma semelhante.

**Figura 12: Livro “Ícones dos Quadrinhos”**

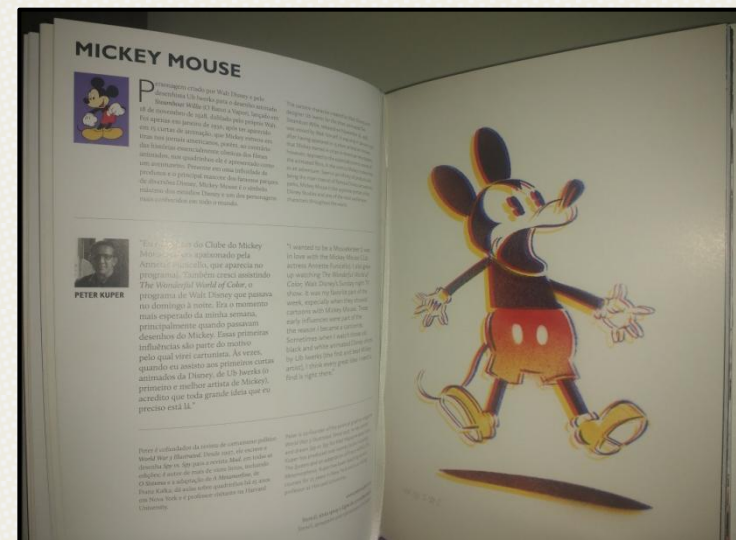


Fonte: Acervo pessoal.

A proposta deste livro-catálogo, e de sua exposição, é reunir, como diz seu título, personagens que se tornaram verdadeiros ícones das histórias em quadrinhos. Personagens famosos que tiveram suas histórias incontáveis vezes

adaptadas em outras mídias. Curiosamente, por essa simples descrição já é possível traçar um paralelo com os mitos e lendas que conhecemos (que não por acaso já se tornaram história em quadrinhos também). Mas o que mais nos interessa neste livro é sua estrutura, como vemos abaixo.

**Figura 13: Representação do personagem Mickey Mouse no livro “Ícones dos Quadrinhos”.**



Fonte: Acervo pessoal.

O “Ícone dos Quadrinhos” apresenta uma página completamente voltada ao texto e uma página disponibilizada apenas para a ilustração de determinada personagem. É sugerido que as páginas do Compêndio sigam esta mesma ideia.

O modelo que será apresentado a seguir se baseia neste exemplo, contendo as seguintes informações com tais formatações:

- Nome do Mito/Lenda: fonte tamanho 26, negrito;
- Local e Povo de origem: fonte tamanho 14;
- Aparência e história: fonte tamanho 12;
- Nome do estudante: fonte tamanho 12, itálico;
- Referências da pesquisa: fonte tamanho 11.

Claro que este modelo se trata apenas de uma sugestão contendo as informações mais relevantes, mas pode ser facilmente alterado se assim acharem necessário. Podendo, por exemplo, colocar mais informações ou um trabalho gráfico mais elaborado.

**Figura 14: Exemplo de estrutura da Página de Texto do Compêndio**

<p><b>“Nome do Mito/Lenda”</b></p> <p>Local e Povo de origem:</p> <hr/>
<p>“Descrição de aparência e apresentação da história”</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
<p><i>“Nome do estudante que catalogou”</i></p> <hr/>
<p>Referências da Pesquisa:</p>

**Fonte: Produção pessoal.**

Toda a produção final do Compêndio também é uma atividade em que os estudantes devem participar ativamente. Mas caso tenham optado pela produção do livro de maneira digital, e não haja condições de realizar tal atividade em sala, os estudantes devem participar pelo menos da organização e revisão do material durante os encontros.

Com o Compêndio Mitológico pronto, cada estudante deve receber uma cópia digital do trabalho e, se possível, uma cópia física também. Assim poderão contemplar o fruto de seu esforço durante todos estes encontros que decorreram em alguns meses reunidos.

Por fim, se o educador achar necessária e válida uma avaliação de seu grupo, é recomendada que seja feita a partir da participação de cada estudante durante todas as etapas do processo.

E assim, com a concretização e apreciação do Compêndio, tem fim a oficina.

## **Cronograma Geral**



Finalizando esta seção do produto educacional, apresento a seguir uma tabela exemplificando o cronograma da oficina. Cada uma das sete Etapas tem um número variado de encontros, totalizando dezessete, e cada um deles tendo a duração proposta de duas horas.

Considerando os encontros com uma frequência semanal, no total a oficina tomaria um semestre inteiro, ou cinco meses, mais especificamente (de Fevereiro a Junho, como no exemplo a ser apresentado). Como é de se imaginar, cada mês não representa só uma Etapa, havendo meses que recebem mais de uma Etapa e meses que dividem Etapas entre si.

**Tabela 1: Cronograma de simulação dos encontros da oficina de produção do Compêndio de Mitos e Lendas**

	<b>Fevereiro</b>	<b>Março</b>	<b>Abril</b>	<b>Mai</b>	<b>Junho</b>
<b>1ª Etapa</b>	<b>1 encontro</b>				
<b>2ª Etapa</b>	<b>2 encontros</b>				
<b>3ª Etapa</b>	<b>1 encontro</b>				
<b>4ª Etapa</b>		<b>2 encontros</b>			
<b>5ª Etapa</b>		<b>2 encontros</b>	<b>2 encontros</b>		
<b>6ª Etapa</b>			<b>2 encontros</b>	<b>2 encontros</b>	
<b>7ª Etapa</b>				<b>2 encontros</b>	<b>1 encontro</b>

Fonte: Produção pessoal.

## GLOSSÁRIO DE MITOS E LENDAS

Esta seção se configura como um complemento à seção da 2ª Etapa da oficina. Aqui é apresentada em ordem alfabética, acompanhada de breves introduções, uma variedade de exemplos de mitos e lendas de diversas culturas a serem apresentadas e enfim, catalogadas.<sup>8</sup>

### A

**Afrodite** - Patrona da beleza e do amor na mitologia Greco-romana (e conhecida como Vênus para os romanos). Existem duas versões da sua história de origem, em uma delas é a encarnação da sexualidade do deus Urano, em outra é filha de Zeus com a deusa Dione. Torna-se esposa de Hefesto, mas ao mesmo se relaciona com qualquer um que encante seus olhos.

<sup>8</sup> Todas as Referências para estas histórias estão presentes ao fim deste trabalho.

**Aido-Hwedo** - A serpente cósmica do povo Fon do dissolvido Reino de Daomé. É a entidade eterna masculina que foi guiada por Mawu para criar a Terra. Seus movimentos sinuosos definiram os rios, vales praias, enquanto seus excrementos se tornaram montanhas e riquezas naturais. É tão grande que sustenta o céu e a terra com seu corpo para evitar que a Terra ruia.

**Alignaq** - Para os inuítes, um povo que vive no extremo norte da América do Norte, este foi um homem terrível que maltratava sua irmã a ponto dela fugir para o céu e se transformar na Pessoa-Sol, ou seja, o próprio Sol. Obcecado, ele continuou a persegui-la, tornando-se o espírito da Lua. Conforme ele a busca no céu, começa a definhar e eventualmente se ausenta para saciar sua fome. Este ciclo representa o próprio ciclo das fases da lua: de cheia para minguante, para nova, para crescente e então novamente a lua cheia. Ele também exerce controle sobre o clima e as marés.

**Ananse** - Uma aranha astuta muitas vezes considerada um herói fundador da África Ocidental, principalmente pelo povo ashanti, em Gana. É protagonista de muitas histórias, provando a importância do intelecto sobre a força bruta. Foi mensageiro da humanidade para o deus do céu, Nyame, pedindo a ele a criação da noite, da Lua, o Sol e as chuvas. Venceu muitos animais maiores e mais perigosos e adquiriu acesso a todas as histórias do mundo em uma negociação com Nyame.

**Anubis** - Deus egípcio representado com a cabeça de um chacal. Era um dos deuses da Morada dos Mortos e um dos supervisores dos rituais que eram aplicados às almas dos mortos nas preparações para viagem a outro mundo. A Anubis era creditada a invenção do processo de mumificação.

**Apep** - Também conhecida como Apophis, é a Serpente da Lua na mitologia egípcia. Considerada por muitos como um demônio, personifica as características do lado mais sombrio de tudo que existe, carregando consigo caos, morte e destruição. Objetiva a destruição dos deuses e de tudo que

há. Luta constantemente contra Rá, o deus Sol, quando consegue alcançá-lo gera um eclipse. Mas sempre é derrotada e jogada ao mundo dos mortos, onde esperava o Sol surgir novamente no horizonte para segui-lo, trazendo a noite consigo.

**Apolo** - Um dos vários filhos de Zeus. É o deus patrono da arte, música, poesia, profecia, arquearia, da luz e do Sol na mitologia Greco-romana. Teve um oráculo a seu serviço na cidade de Delfos, a quem transmitia seus dons.

**Ares** - Deus grego da guerra, conhecido como Marte para os Romanos. Filho de Zeus e Hera, mas diferente de sua irmã Atena (outra deusa da guerra), Ares é amante da violência e tona suas batalhas as mais sangrentas possíveis.

**Argos Panoptes** - Um monstro de cem olhos que servia às vontades da deusa Hera, nos mitos Greco-romanos. Chegou a matar Equidna, a mãe dos monstros. Quando Argos morreu, Hera decidiu imortalizar seus olhos em seu animal favorito, o pavão.

**Ártemis** - A deusa grega da caça, também conhecida como Diana pelos romanos. É filha de Zeus com a deusa Leto e irmã gêmea de Apolo. Foi agraciada com a dádiva da virgindade eterna, o domínio do arco e flecha, do dom de fazer luz, servas ninfas, o domínio sobre montanhas e o culto por sua figura em diversas cidades pela Europa. Assim como seu irmão está ligado ao Sol, Ártemis está ligada à Lua.

**Atena** - Conhecida como Minerva para os romanos, é a deusa da sabedoria e das estratégias de guerra nos mitos Greco-romanos. É filha de Zeus com a deusa Métis e foi desenvolvida dentro da cabeça de seu pai. Sendo libertada quando Zeus sentiu uma extrema dor de cabeça. Atena então surgiu já com uma armadura de guerra completa.

## B

**Basilisco** - Aparecendo principalmente nos mitos Greco-romanos, o Basilisco é a uma criatura considerada o Rei das Serpentes. Tem uma origem imprecisa, mas é contado que

viria de um ovo de galinha chocado por uma cobra, ou o contrário. Por vezes descrita como uma serpente gigante com uma crista em forma de coroa no topo de sua cabeça. Outras vezes como um lagarto com muitos pares de pernas. E também como uma criatura galinácea, mas com o corpo em boa parte coberto de escamas e com uma comprida cauda. Sua aparência é mortal a visão de qualquer um e possui um veneno que corrói absolutamente tudo que toca. Sua principal fraqueza é o seu próprio reflexo.

**Bastet** - Deusa egípcia com aparência de felina, também se apresentando com corpo humano e cabeça de gato. Representava o amor, a sexualidade e a fertilidade. Era filha de Rá e o ajudava na luta contra a serpente Apep.

**Belerofonte** - Um dos muitos heróis na mitologia Greco-romana. Com a ajuda de Athena, domou o Pégaso, o cavalo alado, e o usou para combater a Quimera. Atirou flechas de chumbo contra as bocas da temível criatura. O fogo que era cuspidas das bocas derreteu o metal tóxico e levou a sua morte.

**Boitatá** - Personagem clássico do folclore brasileiro, Boitatá um dia foi uma cobra comum. Ela acordou faminta em meio a um período de escuridão e se alimentou dos olhos dos animais mortos que brilhavam no escuro. Eles continham os últimos resquícios de luz do último dia de Sol. Com isso, suas escamas se tornaram transparentes, brilhantes e queimavam como fogo, enquanto seus olhos emitiam luz como faróis. Boitatá se tornou um espírito guardião das matas, lutando contra qualquer pessoa mal intencionada que cruza seu caminho.

**Boiúna, Cobra Grande** - Nosso folclore diz que Boiúna vive na Amazônia, onde, com seu corpo enorme circula os fundos de rios e lagos. É capaz de criar ilusões, fazendo com que se assemelhe a embarcações para atrair pescadores e barqueiros, que facilmente se tornam seu alimento.

**Bragi** - Na mitologia nórdica é o patrono dos poetas, tendo total domínio sobre as palavras. Sempre muito eloquente. É marido da deusa Idunn.

**Brigit** - Deusa celta da fertilidade e prosperidade. É especialmente venerada por curandeiros, poetas e ferreiros. Sua figura foi cristianizada e transformada na Santa Brígida, quem teria feito o parto de Virgem Maria. Foi muito popular na Irlanda.

**Byakko** - Um dos “Quatro Símbolos”, os deuses celestiais das mitologias orientais e figuras do Taoísmo, sendo considerado o guardião do Oeste. É um tigre branco que representa a virtude da justiça e controla os ventos.

## C

**Caribide** - Um dos monstros que habita o Estreito de Messina na mitologia Greco-romana. Uma criatura gigantesca que vive no fundo do mar e cria redemoinhos para atacar navegantes. Caribide era antes uma ninfa, mas foi amaldiçoada por Zeus a tomar a forma de um monstro por atrapalhar seu filho, Hércules em um de seus trabalhos.

**Cérbero** - O conhecido guardião dos portões do submundo sob o comando de Hades, nos mitos Greco-romanos. Cérbero um cão caracterizado por possuir três cabeças, às vezes sendo descrito também com uma serpente no lugar de sua cauda. Ele devorava todos que tentassem fugir do submundo.

**Chalchiuhtlicue** - Representada como uma bela mulher vestindo azul e verde, adornada com joias preciosas, esta é a deusa asteca da beleza e uma deusa da água. Dizia que era a personificação da luz resplandecendo na água corrente. É irmã do deus da chuva, Tlaloc, e teve de ser separada dele, já que dois deuses da água juntos no céu estavam aumentando o número de tempestades e causando enchentes. Na Terra tornou-se deusa dos rios, lagos, riachos e de todos os corpos d'água.

**Chuichu** - A entidade inca que se apresentava em forma de arco-íris. Era na verdade um dragão de duas cabeças que servia Inti, o deus do Sol, como uma espécie de mensageiro ou arauto. Avisava das presenças benevolentes de deuses celestes, como o próprio Inti, no mundo dos homens, trazendo

dádivas vitais a sua sobrevivência, como o Sol e a chuva. Também se acreditava que Chuichu conseguia conectar o céu, a terra e também o Mundo Inferior.

**Cila** - Na mitologia Greco-romana este é o nome de uma personagem que um dia foi uma bela ninfa, mas por negar seu amor a Glauco, uma divindade do mar, foi amaldiçoada a se transformar num monstro. Cila assumiu a forma de uma enorme mulher com múltiplas serpentes no lugar de suas pernas (às vezes, cada uma delas tendo cabeças de cão). Passou a habitar o Estreito de Messina, onde junto do monstro Caribde, atacava embarcações e comia navegantes.

**Cobra Honorato** - Filho de Boiúna com uma indígena de uma tribo da Amazônia. Foi rejeitado e jogado em um rio, junto de sua irmã gêmea. Isso os fez abandonar a forma humana e se tornarem cobras enormes. Honorato era pacífico com outros humanos e até conseguia assumir a forma de um em noites de luar. Conseguiu ter a vida de um humano normal quando foi ajudado por um corajoso soldado de Cameté (uma cidade do Pará) que quebrou seu feitiço.

## D

**Dagda** - Nos mitos celtas, é conhecido como "bom deus" por ser habilidoso em toda e qualquer arte. Um poderoso guerreiro com uma clava gigantesca e pesada, grande artesão e também um exímio mago. Possui uma harpa mágica cujo som consegue ordenar as estações do ano. Também possui um caldeirão mágico capaz de saciar todos que se alimentam de algo produzido nele por tempo indefinido.

**Deméter** - Também conhecida como Céres pelos romanos, é a deusa Greco-romana dos cereais e da agricultura. É irmã de Zeus, Hera, Poseidon, Hades e Leto. Nutre uma bondade sem limites pelos humanos mortais e raramente se envolve em quaisquer intrigas dos outros deuses do Olimpo.

**Dionísio** - É o deus Greco-romano do vinho, da embriaguez e do teatro (conhecido por Baco, pelo último povo). Um dos filhos ilegítimos de Zeus, teve sua mãe morta e sua gestação

feita dentro da coxa de seu pai. Quando adulto, foi amaldiçoado por Hera, sua madrasta, a ficar louco.

## E

**Equidna** - Conhecida como "Mãe dos monstros" na mitologia Greco-romana. Uma enorme criatura híbrida, com a metade superior de uma mulher e a inferior de uma serpente. Junto ao titã Tifão gerou diversas criaturas que povoaram a mitologia, como Cérbero, a Quimera e a Hidra de Lerna.

**Enma Daio** - O senhor do inferno e o maior dos juízes dos mortos no folclore japonês. Julga alma por alma consultando um enorme pergaminho com os atos bons e ruins de cada pessoa. Apesar de parecer uma entidade maligna por suas representações, ele na verdade é a bastante benevolente, fazendo cada alma passar por vários testes a fim de provar que não merece ficar no inferno.

## F

**Fenghuang** - Comparável a uma fênix, os Fenghuang são aves lendárias na China, que tiveram suas histórias adaptadas para o Japão com o nome de Hoo. São descritas com um bico de galo, mandíbula de andorinha, cabeça de faisão, pescoço de cobra, costas de tartaruga, pernas de garça e cauda de pavão. Carrega cores que representam os cinco elementos chineses: vermelho, branco, azul, amarelo e preto. Respectivamente> fogo, metal, madeira, terra e água. São criaturas puras e pacíficas, diz-se que sua aparição só acontece em terras que façam jus aos valores que carrega.

**Fenrir** - Um dos três filhos monstruosos de Loki, nos mitos nórdicos. Um lobo que a cada dia crescia mais e ficava cada vez mais forte e feroz. Foi enganado para ser acorrentado a corrente mais poderosa de todas, Gleipnir. Amarrado com esta corrente feita por anões, que na outra extremidade estava pregada a uma enorme montanha, Fenrir ficou preso.

Libertou-se apenas no Ragnarok (o fim do mundo nórdico) quando lutou contra o deus Odin e o devorou.

**Freyja** - Na mitologia nórdica seu nome significa simplesmente “a Senhora”. É irmã de Freyr. Uma poderosa entidade guerreira que viaja em uma carruagem conduzida por dois gatos. Em seu pescoço carrega o Brisingamen, o colar mais famoso que havia, forjado por anões. Além disso, auxilia pessoas a encontrarem seus amados.

**Freyr** - Seu nome significa “o Senhor” na mitologia nórdica. É irmão de Freyja. É capaz de controlar o clima para ajudar nas épocas corretas de plantio e colheita, a fim de trazer paz e prosperidade. Além disso, é um exímio lutador, fazendo frente a gigantes mesmo estando desarmado.

**Futakuchi Onna** - A “mulher de duas bocas” no folclore oriental. Tomam a aparência de uma mulher comum, com exceção de uma segunda boca localizada em sua nuca. Estas mulheres mal se alimentam em refeições comuns, mas quando ninguém as observa, a segunda boca se abre e se

alimenta de toda a comida da casa vorazmente, utilizando os cabelos como braços para trazer a comida para si.

## G

**Genbu** - Um dos “Quatro Símbolos”, os deuses celestiais das mitologias orientais e figuras do Taoísmo, sendo considerado o guardião do Norte. Um híbrido de uma tartaruga gigante e uma serpente tão grande quanto que sai de sua cauda, ou fica enrolado em seu casco. A tartaruga representa a longevidade e o feminino, a serpente a reprodução e o masculino. Juntos representam o equilíbrio entre Yin e Yang. É capaz de controlar o frio.

**Górgonas** - Um grupo de três irmãs na mitologia Greco-romana: Euríale, Esteno e Medusa. São monstros híbridos de mulheres com serpentes, tendo como suas principais características as feições assustadoras e os cabelos transformados em ninhos de cobras. Diz-se que sua aparência é tão terrível que transforma qualquer um que as

olhe diretamente em pedra. Medusa, a mais conhecida das irmãs, é a única mortal e teve sua cabeça cortada por Perseu.

## H

**Hades** - Um dos deuses Greco-romanos mais importantes. Quando o mundo foi dividido entre ele e seus dois irmãos Zeus e Poseidon, Hades ficou com o submundo, o Tártaro. Lá ele recebe as almas dos mortos e aprisiona os titãs que um dia governaram o mundo.

**Hefesto** - Também conhecido como Vulcano, é o deus do fogo, metalurgia, marcenaria e ourivesaria nos mitos Greco-romanos. Nasceu por partenogênese da deusa Hera, mas assim que a deusa percebeu que ele era deficiente e foi zombado pelos outros deuses, foi atirado do monte Olimpo. Foi então criado em uma caverna submarina por duas divindades marinhas, lá desenvolveu seus talentos até que eventualmente alcançou seu lugar no Olimpo.

**Heimdall** - Também conhecido como “deus Branco” na mitologia nórdica, é o protetor da Bifrost, a ponte de arco-íris que leva a Asgard, a morada dos deuses. Sua visão e audição são super desenvolvidos para ajudar em sua tarefa eterna de guardião. Possui uma trombeta que quando tocada, soa tão alto que pode ser ouvida em todos os nove mundos.

**Hel** - Na mitologia nórdica é a única filha de Loki, irmã dos monstros Fenrir e Jormungandr. Hel também tem suas características monstruosas. A metade direita de seu corpo é a de uma bela e jovem mulher, enquanto que a esquerda é pútrida como um corpo em decomposição. É dado a ela o governo da morada dos mortos, que recebe também seu nome. Em seu reino recebe os mortos de todos os nove mundos nórdicos que tiveram uma morte considerada indigna, como por: acidentes, velhice ou doença. Enquanto que os mortos em batalha iriam para o reino glorioso de Valhala.

**Hera** - A deusa do casamento na mitologia grega (conhecida como Juno para os romanos). É esposa de Zeus, e, portanto, rainha dos deuses do Olimpo. Mãe dos deuses Ares, Hebe,

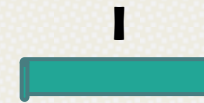
Ilítia e Hefesto. Mesmo assim, Hera não é lembrada como uma mãe amorosa, e sim como uma mãe ausente e também como uma madrasta terrível. Põe-se a perseguir e amaldiçoar as mulheres com quem Zeus se relaciona, assim como seus enteados. Chegando a ponto de querer se vingar do próprio marido, se envolvendo na criação do Titã Tifão, que foi gerado especificamente para destruí-lo.

**Hércules** - Provavelmente o mais famoso dos semideuses na mitologia Greco-romana. Hércules (também conhecido como Hércules, pelos romanos) era filho de Zeus. Era extremamente forte e hábil como guerreiro. Seus principais feitos foram seus trabalhos a serviço do Rei Euristeu: matar o leão de Neméia, matar a Hidra de Lerna, capturar a Corça Cerínea, matar o Javali de Erimanto, limpar os currais do rei Áugias, se livrar das aves empestando o Lago Estínfale, capturar o Touro de Creta, domar as éguas carnívoras de Diomedes, roubar o cinturão da amazona Hipólita, roubar os bois vermelhos do gigante Gerião, roubar os pomos do Jardim das Espérides e capturar Cérbero vivo.

**Hermes** - O mensageiro dos deuses gregos e também o deus dos ladrões e viajantes, conhecido como Mercúrio pelos Romanos. Um dos vários filhos de Zeus, teve um grande papel na luta de seu pai contra o poderoso titã Tifão.

**Hidra de Lerna** - Uma das criaturas dos mitos Greco-romanos mais conhecidas. Possuía corpo de dragão e múltiplas cabeças de serpente, cujas presas expeliam um veneno mortal. Hércules foi incumbido de aniquilá-la em um de seus famosos trabalhos. Mas nem mesmo este semideus teve um trabalho fácil, afinal a cada cabeça da Hidra que era cortada, duas brotavam no lugar. Foi necessário queimar os tocos decapitados e soterrar a criatura para dar fim a ela.

**Hórus** - Deus egípcio dos céus. Por vezes retratado como uma criança, um falcão ou um homem com cabeça de falcão. Filho do deus Osíris e herdeiro do trono do Egito. Lutou contra Set, que havia usurpado o trono, em uma corrida de barcos para retomá-lo e enfim se tornar o verdadeiro rei.



**Idunn** - Na mitologia nórdica é a deusa guardiã das maçãs mágicas dos deuses. Estes frutos são consumidos para que todos possam manter a juventude eterna. Idunn também é esposa de Bragi.

**Inti** - Era o deus do Sol da mitologia inca. Uma entidade amigável que ajudava os povos, aquecendo-os com seus raios, e também enviando seus filhos à Terra para que ensinasse os mortais a como viver. Era comumente representado como um disco dourado emanando raios de luz, ilustrados com cores quentes.

**Ísis** - Uma figura muito importante na mitologia egípcia. É considerada a deusa da magia, guardiã dos mortos e considerada como “deusa-mãe”. Em suas representações recebe uma coroa em forma de trono, indicando que ela personifica o trono dos faraós.

**Ixchel** - Deusa maia da Lua, além da tecelagem, cura e gravidez. Pode ser representada como jovem, ou como anciã, mas sempre carrega consigo uma jarra pela qual derrama água e uma serpente celeste em sua cabeça. A água derramada representa sua influência sobre a fertilidade e fluidez da vida, enquanto a serpente a auxiliava a punir os humanos com fortes tempestades quando era descontentada.

## J

**Jormungandr** - Oriunda da mitologia nórdica, é conhecida como a Serpente do Mundo. É uma dos três filhos de Loki, o deus trapaceiro. Foi dada de presente a Odin, o pai dos deuses, mas começou a crescer incontrolavelmente. Então o deus a atirou aos mares em Midgard (o reino da Terra), para que não se tornasse um estorvo na morada dos deuses. Continuou crescendo tanto que seu corpo deu a volta ao mundo e precisou passar a se alimentar da própria cauda para que não caísse do mundo. Tornou-se uma poderosa inimiga para o deus do trovão, Thor. Em sua terceira batalha,

que tomou espaço no Ragnarok (o fim do mundo nórdico), ambos encontraram seu fim.

## K

**Kitsune** - No folclore japonês elas têm a aparência de raposas comuns (inclusive é isso que significa seu nome), mas são dotadas de poderes mágicos. Algumas usam esses poderes para ajudar e proteger humanos, outras utilizam para enganá-los e então roubá-los, humilha-los ou puni-los por algum ato desrespeitoso.

**Koma Inu** - Híbridos de cães e leões nos mitos chineses, japoneses e coreanos. Agem em pares como guardiões de portões e entradas de templos, por exemplo, impedindo que pessoas mal intencionadas entrem. Nos pares, é comum acreditar que a fêmea protege aqueles que estão dentro do local, enquanto o macho protege a estrutura do lugar em si.

**Kotobuki** - Oriundo da mitologia chinesa e japonesa, seu nome significa “vida próspera”. Kotobukis são criaturas que

misturam características de todos os doze animais do zodíaco chinês: cabeça de rato, orelhas de coelho, chifres de touro, crista de um galo, barba de carneiro, crina de cavalo, pescoço de dragão, costas de javali, ombros e tórax de tigre, patas dianteiras de macaco, pernas de cachorro e cauda de serpente.

## L

**Ladão** - Nos contos da mitologia Greco-romana, Ladão é o dragão, ou serpente, que guardava o Jardim das Espérides (deusas do entardecer) e a árvore dos pomos de ouro. Ele nunca dormia, sendo o guardião perfeito. Mas encontrou seu fim quando Hércules, em um de seus trabalhos, foi ordenado a colher os pomos de ouro. Hera, a deusa do casamento e dona da árvore, comovida com a morte da criatura a transformou na constelação Draco, o dragão.

**Lâmias** - Presentes em diferentes lendas de diversas culturas têm aparência híbrida e monstruosa. Assim como

Equidna, são dotadas da metade superior de uma mulher e a inferior de uma serpente, porém em menor escala.

**Leviatã** - Uma criatura citada na bíblia e normalmente representada como uma gigantesca serpente marinha. Diz-se que é capaz de cuspir fogo e que suas escamas são tão unidas que formam uma armadura impenetrável para seu corpo. Conta-se também que sua carne será usada para alimentar as boas pessoas após o arrebatamento no fim dos tempos.

**Loki** - Um personagem ambíguo na mitologia nórdica. Loki é o deus da trapaça e das mentiras. É filho de um gigante chamado Farbauti com uma deusa chamada Laufey. Eventualmente fez um pacto de amizade com o deus Odin, se tornando seu irmão de sangue. Com a gigante Angrboda teve três filhos: o lobo Fenrir, a serpente Jormungandr e Hel, a deusa dos mortos.

**Lug** - Um deus solar ou celestial celta. É conhecido por sua beleza e por suas habilidades de combate à distância, usando

lanças e fundas. Chega a ser conhecido como “Lug do Braço Longo”.

## M

**Manannán** - Deus celta do mar. Protege a Ilha de Man, entre o norte da Inglaterra e a Irlanda do Norte, com uma densa névoa. Com seu cavalo é capaz de cavalgar tanto em terra quando sobre as águas, igualmente veloz.

**Maria Caninana** - Filha de Boiúna com uma indígena de uma tribo da Amazônia. Junto de seu irmão, Cobra Honorato, foi rejeitada e jogada em um rio. Nesse momento passou a assumir a forma de uma enorme serpente. Maria era extremamente com humanos e os atacava sem piedade. Isso a levou a muitos confrontos com seu irmão, que os defendia. Eventualmente Maria Caninana foi morta por Cobra Honorato em um de seus embates.

**Maui** - Provavelmente o mais famoso dos heróis dos mitos polinésios. Foi atirado ao mar pela mãe quando era ainda um

bebê e a partir deste momento passou a ser conectado com a água. Tornou-se conhecido como irreverente e zombeteiro. Contam-se muitas histórias de como ergueu as ilhas da Polinésia do fundo do mar e também como laçou o Sol com seu anzol para que diminuísse sua velocidade e fazer com que o dia dure mais tempo no verão. Entre muitos outros feitos.

**Mawu** - Originária das histórias do povo Fon do dissolvido Reino de Daomé, Mawu é um ser cósmico, a entidade criadora feminina. Criou a humanidade com seus poderes e controlou a serpente cósmica Aido-Hwedo, sentada em sua boca, para criar a Terra, assim os humanos teriam um lar.

**Minotauro** - Um monstro dos mitos Greco-romanos com corpo de um homem e cabeça de touro. Vivia aprisionado em um labirinto em Creta. Lá eram levados sete jovens e sete virgens a cada nove anos, como oferendas ao monstro.

**Morrígan** - Na mitologia celta é uma deusa da guerra, também conhecida como “rainha dos fantasmas” ou “grande

rainha”. Em certas histórias faz parte de um trio de irmãs, que conta também com: Badb (chamada de “corvo”) e Nemain (conhecida como “pânico”). Cada uma representa os horrores da guerra. Mas Morrígan recebe mais destaque e por vezes é dito que suas irmãs são parte de si, tornando o trio em uma pessoa apenas. Auxilia guerreiros que a respeitem, mas confunde e aterroriza aqueles que a desprezam.

**Mwindo** - Um lendário herói dos nyangas, um povo da República Democrática do Congo. Mwindo nasceu com poderes milagrosos: a capacidade de destruir o mal, de se locomover agilmente na terra, na água e no céu, além do dom da profecia. Seu pai, Shemwindo, estava com medo de ser desafiado por seu filho e decidiu matá-lo. Mas os poderes de Mwindo o protegiam. Após escapar das armadilhas do pai, Mwindo retorna para se vingar de seu pai com a ajuda de seus tios. Shemwindo foge até o mundo inferior, mas nem isso foi capaz de protegê-lo. Mwindo, ouvindo as desculpas de seu pai, decidiu poupá-lo e então, os dois dividem seu reino em dois. Por fim, Mwindo traz de volta a vida todos que haviam perecido ao se envolverem nesta longa batalha.

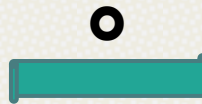
## N

**Néftis** - Uma grande deusa do Egito. É irmã de Osíris, Set e Ísis. É representada como uma mulher com asas e vista como uma entidade gentil e carinhosa. Foi responsável por remontar o corpo de Osíris, após a traição de Set, mumificá-lo e também trazê-lo de volta a vida. Ela assumiu a forma de uma ave (um milhafre) e bateu suas asas, concedendo a seu irmão o sopro da vida novamente.

**Njord** - O deus governante dos ventos na mitologia nórdica. Os controla ao seu bel prazer, podendo ajudar navegantes, por exemplo. Também é capaz de trazer riquezas a seus devotos. É pai de Freyr e Freyja.

**Nure Onna** - Um monstro do folclore japonês que assume a aparência de uma mãe cansada com seu bebê embalado em seus braços para atrair suas vítimas. Ela pede que ninem seu filho, mas quando suas vítimas o pegam nos braços percebem que é na verdade uma pesada pedra. Indefesos

são atacados pela Nure Onna que assume a forma de uma terrível mulher serpente.



**Odin** - Conhecido como “Pai de todos”, entre muitos outros nomes, é o maior deus da mitologia nórdica. Trocou um de seus olhos por sabedoria em um pacto mágico. Está sempre acompanhado de dois corvos, Hugin e Munin (Pensamento e Memória), que observam o mundo por ele. E também dois lobos, Freki e Geri, que o fazem companhia e protegem. Às vezes se disfarça de humano em Midgard, a Terra, para ajudando heróis e guerreiros que simpatiza e atrapalhando aqueles que o desagradam.

**Oni** - Estes são os demônios ou ogros no folclore japonês. Mais altos que qualquer homem, eles são fortes criaturas bípedes assustadoras cuja aparência pode variar um pouco em cada espécime, tendo diferentes números de chifres, olhos, dedos, presas e até tendo uma gama diferente de

cores (mas são mais frequentemente representados com a pele vermelha ou azul). São criados quando humanos extremamente perversos morrem e vão para o inferno. Lá eles servem Enma Daio, o governante do lugar. Sua missão é punir as almas dos outros humanos. Mas há também casos de humanos que se tornam Onis durante a vida na terra por praticarem um impressionante número de maus feitos. Estes Onis permanecem no mundo dos vivos, aterrorizando a humanidade.

**Osíris** - Deus egípcio da Morada dos Mortos. Foi o primeiro rei do Egito e se casou com a deusa Ísis. Depois de assassinado por seu irmão Set, seu corpo foi remontado e cuidado, tornando-se a primeira múmia. Osíris veste uma coroa de penas de avestruz e sempre retratado como uma múmia a partir desta história. Na Morada dos Mortos, ele supervisionava todos os rituais que levavam os mortais para outra vida.

## P

**Pássaro de Fogo** - Na mitologia eslava é um belo pássaro com uma longa cauda, como um pavão, e de penugem de cores quentes: vermelho, amarelo e laranja. Ele brilha como fogo, produzindo uma visão estonteante e atraindo qualquer pessoa a capturá-lo. Mas isso não é uma tarefa fácil, já que este pássaro é extremamente veloz.

**Pégaso** - O famoso cavalo alado da mitologia Greco-romana. Nasce do sangue jorrado da decapitação da górgona Medusa pelo semideus Perseu. Enfim, é domado por outro herói, Belerofonte, para ser usado de montaria no confronto contra a monstruosa Quimera.

**Perseu** - Um dos muitos filhos de Zeus, Perseu foi um dos grandes heróis na mitologia Greco-romana. Recebeu a missão de matar a Górgona Medusa e para isso foi ajudado por vários deuses do Olimpo. Recebeu um par de sandálias aladas de Hermes, o elmo da invisibilidade de Hades, a

espada de diamante de Hefesto e o escudo de Athena. Completamente armado, Perseu foi até o covil de Medusa e cortou sua cabeça, liquidando de vez o monstro.

**Perun** - Antigo deus eslavo dos trovões e raios. Representava as forças do bem, principalmente. Abria as nuvens que cobriam o Sol com seus raios, para que ele pudesse voltar a brilhar novamente sobre a terra. Protegia a humanidade das ameaças de Veles, o deus do Mundo Inferior. Na Árvore do Mundo, o símbolo do mundo, Perun assumia a forma de uma águia que montava seu ninho nos galhos mais altos.

**Pessoa-Sol** - Para o povo inuíte no extremo norte da América do Norte, o espírito do Sol fora anteriormente uma pessoa. Uma jovem perseguida e torturada pelo irmão, Aligna. Assustada ela fugiu para viver bem alto no céu, e recebeu este nome. Surgia toda manhã com sua cor alaranjada e listras representando suas feridas. O povo, além de sentir pena da Pessoa-Sol, também a viam com valor e

respeito, afinal ela fornecia uma importante fonte de energia naquelas terras geladas.

**Poseidon** - Também conhecido como Netuno pelos romanos, é o deus dos mares nos mitos Greco-romanos. Construiu um palácio submarino, com estábulos para abrigar seus cavalos (uma de suas criações) e sua charrete dourada. É também portador de um tridente que tem poder de criar terremotos, tempestades e secas.

## Q

**Quetzalcoatl** - Uma importante figura em mitologias mesoamericanas. Seu nome pode ser traduzido como “serpente pássaro”. É representado não somente como uma serpente emplumada, mas também como um humano que teria agido como um grande líder para diversos povos. Era considerado o deus do vento e o deus sobre os outros deuses, foi patrono da metalurgia, do calendário, protetor da paz, harmonia e das artes.

**Quimera** - Um dos maiores monstros da mitologia Greco-romana. Filho de Equidna e Tifão. Tem a cabeça e patas dianteiras de um leão, uma cabeça de bode no meio de seu dorso e as patas dianteiras do mesmo animal, e por fim, uma serpente no lugar da cauda. Era extremamente feroz e capaz de cuspir fogo por todas as três bocas. Foi detida pelo herói Belerofonte.

## R

**Rá** - Na mitologia egípcia, este é uma das principais divindades. Rá é o deus-sol e também a maior entidade criadora. Todas as suas criações existem na luz que ele projeta, enquanto Apep, a serpente que personifica a escuridão o persegue constantemente, tentando devorá-la. Rá recebeu muitas outras identidades ao longo dos anos também, como: Khepro, um escaravelho empurrando o Sol pelo céu, Rá-Harakhty, uma águia que voa alto no céu, ou Amon-Rá, o rei dos deuses e associado aos faraós e seu protetor nos campos de batalha.

## S

**Seiryu** - Um dos “Quatro Símbolos”, os deuses celestiais das mitologias orientais e figuras do Taoismo, sendo considerado o guardião do Leste. É um dragão oriental com um comprido corpo azulado que representa a benevolência a criatividade e controla as chuvas.

**Set** - O deus egípcio do caos e do deserto. Era representado com um longo focinho curvado, duas orelhas altas e um rabo. Foi irmão de Osíris e o assassinou para conseguir o trono do Egito. Mais tarde perdeu seu posto para Hórus, filho de Osíris e verdadeiro herdeiro do trono.

**Sif** - Na mitologia nórdica esta é uma deusa guerreira e extremamente bela, com cabelos feitos de puro ouro. É esposa de Thor e com ele teve três filhos: Módi (“O Corajoso”), Magni (“O Forte”) e, a única menina, Thrud (“A Força”).

**Suzaku** - Um dos “Quatro Símbolos”, os deuses celestiais das mitologias orientais e figuras do Taoismo, sendo considerado o guardião do Sul. Um pássaro escarlate semelhante a uma Fênix que representa a virtude da moralidade e controla o calor e as chamas.

## T

**Tezcatlipoca** - Fora o deus asteca do Sol até ser deposto por Quetzacoatl, a Serpente Emplumada, e então se tornou o deus do Mundo Inferior. Assumia muitas formas, dentre elas: o vento forte que sopra durante as noites, a constelação da Ursa Maior, um jaguar preto (um forte símbolo de poder) e também a forma de um esqueleto caminhante com o coração visível entre as costelas. Outros ainda diziam que ele era completamente preto e representava o “Sol Negro” que percorria o céu nas horas de escuridão.

**Thor** - Filho de Odin e deus dos trovões na mitologia nórdica. Era um poderoso e honrado guerreiro, vivia equipado com o

cinturão Megingjord, que dobrava sua força, e o lendário martelo Mjolnir forjado por anões. Enfrentou diversas batalhas, mas teve seu fim contra Jormungandr, a Serpente do Mundo, no Ragnarok (o fim do mundo nórdico).

**Thoth** - Era o deus da sabedoria, das ciências, da Lua e escriba dos deuses na mitologia egípcia. Este filho do deus Rá era incumbido de registrar o julgamento dado a cada alma na Morada dos Mortos. Suas representações continham o corpo humano e a cabeça de uma ave (possivelmente uma garça) com bico curvo e com penas pretas e brancas. Foi patriarca de várias áreas, como a astronomia, direito, medicina e até a música. Além de inventar o sistema de escrita dos hieróglifos.

**Tifão** - O titã que é a própria encarnação dos tremores, fortes ventos e desastres naturais. Era tão grande que sua cabeça tocava os astros celestes e suas asas tapavam o Sol. Foi criado com o objetivo de se opor a Zeus, no entanto foi vencido e soterrado sobre o Monte Etna. Deixou seu legado na forma de vários filhos monstruosos que teve com Equidna.

**Tlaloc** - Deus asteca das chuvas. Tinha quatro palácios, cada um no topo de uma montanha. Em cada um deles havia um enorme tonel de água, e cada um destes tonéis era voltado para servir um determinado momento do dia. Um providenciava chuva da manhã, o seguinte, as pancadas do meio dia, então o terceiro gerava o chuvisco do anoitecer e o último era para as fortes tempestades. Controlava também servos nuvens, os Tlaloques, que fertilizavam o solo e extravasam a ira do deus com tempestades quando necessário.

**Tsuchinoko** - Vindo do folclore japonês, os Tsuchinokos são pequenas serpentes com a barriga roliça como um balão. São caracterizadas também por um veneno mortal. Apesar disso são criaturas inofensivas para humano, se alimentando apenas de pequenos animais, como anfíbios e roedores. Tornaram-se muito populares a partir da segunda metade do século passado.

**Tyr** - O deus da guerra na mitologia nórdica. Dito como o mais corajoso, além de sábio e comprometido. Está sempre na linha de frente das batalhas.

**U**

**Ushi Oni** - O demônio touro no folclore japonês. Pode ter o corpo de uma aranha ou de um gato, mas sempre com sua característica cabeça de touro. Vivem em corpos d'água e ataca ferozmente todos os humanos que se aproximam.

**V**

**Veles** - Este é o deus eslavo do Mundo Inferior. Assumia a forma de um dragão, ou de uma serpente, que constantemente ameaçava a humanidade. Ele vivia enroscado nas raízes do carvalho sagrado. Este carvalho, conhecido como a Árvore do Mundo era o próprio mundo que

conhecemos. Suas raízes, então, são o próprio Mundo Inferior.

**W**

**Wani** - Dragões aquáticos que vivem no fundo de lagos, mares e oceanos nos mitos orientais. Tem o corpo comprido e esguio, podem respirar debaixo d'água e na terra, e ainda tem o poder de se transformarem em humanos. São governantes das profundezas e tem uma hierarquia semelhante a humana em seu reino. Vivem em castelos, tendo reis e rainhas, e controlam as marés e fluxos das águas.

**X**

**Xipe Totec** - Deus asteca da primavera. Seu nome significa "senhor esfolado", devido a ele mesmo arrancar sua própria pele. Assim conforme se regenerava, as sementes no campo seriam influenciadas a germinarem igualmente. Era

representado como um jovem, para simbolizar a prosperidade das plantações prestes a florescerem.

**Xolotl** - Deus asteca que possuía forma de cachorro. Foi o responsável pela criação da humanidade, mas ficou tão decepcionado com o resultado que decidiu assumir o papel de levar os mortos ao Mundo Inferior.

## Y

**Yamata no Orochi** - Esta é a Serpente de Oito Cabeças das lendas japonesas que durante sete anos ameaçou de destruição um vilarejo. Indefesos, os cidadãos deviam sacrificar uma jovem donzela por ano para serem poupados. Em meio ao terceiro ano, quando a princesa Kushinada seria sacrificada, o deus xintoísta da tempestade, Susano, interviniu. Apaixonado pela princesa, ele pôs em prática um plano em que se disfarçava de cidadão comum e ofereceu a Orochi oito jarras de saquê. Quando a serpente adormece embriagada, o deus corta todas as suas cabeças. De sua

morte foram fabricados três tesouros sagrados do Japão: a espada que o assassinou, a orbe da vida que veio de seu ventre e um espelho fabricado com seu sangue.

**Yuki Onna** - No folclore oriental é a “Mulher da neve”. Espíritos que encarnam a forma de belas mulheres, com a pele branca como a neve e os corpos frios como gelo. Usam essa aparência para se aproximar de viajantes perdidos em montanhas nevadas. Elas sugam a força vital de suas vítimas com sua boca, deixando apenas um corpo congelado.

## Z

**Zeus** - Deus dos deuses na mitologia grega (conhecido como Júpiter nos mitos romanos) e também dos céus e dos raios. Matou seu pai, o Titã Cronos, e salvo seus irmãos e irmãs que haviam sido devorados por ele. Casou-se com Hera e com ela teve vários filhos que assumiram o alto escalão de deuses do Olimpo. Mas apesar de seu casamento, Zeus nunca foi fiel, o que o levou a ter filhos com diversas

mortais, gerando inúmeros semi-deuses. Uma de suas maiores batalhas foi contra o Titã Tifão, criado para destruí-lo. Zeus lutou contra ele incessantemente percorrendo grande parte do território europeu, até finalmente derrotá-lo na Sicília ao soterrá-lo com o Monte Etna.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**



Isto conclui o Produto Educacional “Compêndio Mitológico: Catalogação de Mitos e Lendas”. Espero que ele tenha se concretizado como um bom guia para a produção e desenvolvimento desta oficina. E, além disso, que sirva como fonte de inspiração para adaptações em outros projetos, para mostrar a importância e relevância dos temas de mitologia na educação e como podem servir às aulas de artes visuais.

Aproveito este espaço também para agradecer à professora Fabiana Alcantara, pela sua orientação. Aos professores Vivian Greco e Edvandro Luise por participarem da banca avaliadora e contribuírem com suas percepções e críticas construtivas. E também aos familiares e amigos que deram apoio durante todo o período de formação do curso de Especialização no Ensino de Artes Visuais do Programa de Pós-Graduação em Ensino de Artes Visuais – Modalidade a Distância do Colégio Pedro II.

# REFERÊNCIAS

5 MITOS da antiguidade que explicam os eclipses. **Galileu**, 9 ago. 2017. Disponível em: < <https://revistagalileu.globo.com/Sociedade/noticia/2017/08/5-mitos-da-antiguidade-que-explicam-os-eclipses.html> >. Acesso em 23 nov. 2021.

A LENDA amazônica de Boiúna. **UFMG**, 2011. Disponível em: < [https://www.ufmg.br/cienciaparatodos/wp-content/uploads/2012/08/leituraparatodos/e5\\_30-alendaamazonicadeboiuna.pdf](https://www.ufmg.br/cienciaparatodos/wp-content/uploads/2012/08/leituraparatodos/e5_30-alendaamazonicadeboiuna.pdf) >. Acesso em 23 de nov. de 2021.

APEP. **Portal dos Mitos**, 6 out. 2013. Disponível em: < <http://portal-dos-mitos.blogspot.com/2013/10/a pep.html> >. Acesso em 23 nov. 2021.

APEP – a serpente gigante. **Histórias Mitológicas**, 2 jun. 2008. Disponível em: < <http://allofthemitology.blogspot.com/2008/06/a pep-serpente-gigante.html> >. Acesso em 23 nov. 2021.

APÓFIS. **Portal Mitológico**, 23 jan. 2014. Disponível em: < <http://portal-mitologico.blogspot.com/2014/01/apofis.html> >. Acesso em 23 nov. 2021.

ARAÚJO, Ana Paula de. Mito ou Lenda?. **InfoEscola**, [20--]. Disponível em: < <https://www.infoescola.com/redacao/mito-ou-lenda/> >. Acesso em 12 nov. 2021.

BASILISCO: animal mitológico. **Dicionário de Símbolos**, [20--]. Disponível em: < <https://www.dicionariodesimbolos.com.br/basilisco/> >. Acesso em 23 nov. 2021.

BOIÚNA. **Fantastipédia**, [20--]. Disponível em: < <https://fantasia.fandom.com/pt/wiki/Boi%C3%BAAna> >. Acesso em 23 nov. 2021.

BRASIL. **Carta do Folclore Brasileiro**. 1995, Salvador. Disponível em: < <https://www.yumpu.com/pt/document/read/46475043/carta-do-folclore-brasileiro> >. Acesso em 16 nov. 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base nacional comum curricular**: educação é a base. Brasília: MEC/SEF, 2018. Disponível em: < [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf) >. Acesso em 15 nov. 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais**: arte / Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: < <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/arte.pdf> >. Acesso em 15 nov. 2021.

CANUTO, Hugo. Contos dos Orixás / Tales of the Orishas. **Hugo Canuto**, jan. 2022. Disponível em: < <https://hugocanuto.com/gallery/contos-dos-orixas-tales-of-the-orishas/> >. Acesso em 28 fev. 2022.

CASCUDO, Luís da Câmara. **Dicionário do Folclore Brasileiro**. 10. ed. Rio de Janeiro, Ministério da Educação e Cultura / Instituto Nacional do Livro, 1954.

CÉBERO. **Portal dos Mitos**, 23 dez. 2012. Disponível em: < <https://portal-dos-mitos.blogspot.com/2012/12/cerbero.html> >. Acesso em 24 nov. 2021.

CILA e Caríbdos. **Portal dos Mitos**, 10 jan. 2013. Disponível em: < <https://portal-dos-mitos.blogspot.com/2013/01/cila-caribds.html> >. Acesso em 24 nov. 2021.

COBRA Grande (Cobra Honorato) – Lendas e Mitos. **Só História**, [20--]. Disponível em: < <https://www.sohistoria.com.br/lendasemitos/honorato/> >. Acesso em 23 nov. 2021.

CONHEÇA a arte de rua surrealista do mexicano Curriot. **Hypeness**, 11 dez. 2013. Disponível em: < <https://www.hypeness.com.br/2013/12/a-arte-surrealista-de-curriot/> >. Acesso em 28 fev. 2022.

COSTA, Ivan Freitas da. **Ícones dos Quadrinhos**. 1. ed. São Paulo, 2013.

CURA. CURA - Circuito Urbano de Arte. Página Inicial. Disponível em: < <https://cura.art/> >. Acesso em 17 nov. 2021.

CURIOT. Curiot. Path. Disponível em: < <https://curiot.net/about> >. Acesso em 28 fev. 2022.

DIANA, Daniela. Lenda do Boitatá. **Toda Matéria**, [20--]. Disponível em: < <https://www.todamateria.com.br/boitata/> >. Acesso em 23 nov. 2021.

DICIO. Dicionário Online de Português. Página Inicial. Disponível em: < <https://www.dicio.com.br/> >. Acesso em 10 ago. 2022.

FARIAS, Erick. Lâmia. **Mistérios Fantásticos**, 29 jan. 2013. Disponível em: < <https://misteriosfantasticos.blogspot.com/2013/01/lamia.html> >. Acesso em 24 nov. 2021.

FONTENELLE, Estevão. O Titã Tifão. **Mitologia e Fantasia**, 24 jul. 2016. Disponível em: < <https://mitologiaefantasia.wordpress.com/2016/07/24/o-tita-tifao/> >. Acesso em 24 nov. 2021.

FRIGINI, Gabriel. Seres da mitologia que realmente existiram: Scylla e Caribdis #6. **Minilua**, 23 dez. 2014. Disponível em: < <https://minilua.com/seres-mitologia-que-realmente-existiram-scylla-caribdis-6/> >. Acesso em 24 nov. 2021.

GAIMAN, Neil. **Mitologia Nórdica**. 1. ed. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2017.

GALAHAD, L. C. Medusa e as Górgonas. **Mitologia Grega Br**, [20--]. Disponível em: <<https://mitologiagrega.net.br/medusa-gorgonas/>>. Acesso em 24 nov. 2021.

GARCIA, Giullia. Mural da artista Criola pode ser apagado por decisão judicial em Belo Horizonte. **ARTE!Brasileiros**, São Paulo, 25 nov. 2020. Disponível em: < <https://artebrasileiros.com.br/por-ai/criola-apagamento-mural-cura-bh/> >. Acesso em: 16 nov. 2021.

GONZÁLEZ, Oscar. Guache: muralismo mestizo y comunitario. [Entrevista cedida à] Jéssica Sánchez. **Muro – Street Art**, 15 fev. 2016. Disponível em: < <https://murostreetart.com/2016/02/15/guache-muralismo-mestizo-y-comunitario/> >. Acesso em 28 fev. 2022.

GONZÁLEZ, Oscar. Oscar González “Guache”. **Guía Creativa**, [20--]. Disponível em: < <https://www.guiacreativa.org/item/oscar-gonzalez-guache/> >. Acesso em 28 fev. 2022.

GÓRGONAS. **Algo Sobre**, [20--]. Disponível em: <<https://www.algosobre.com.br/mitologia/gorgonas.html> >. Acesso em 24 nov. 2021.

HORTA, H.; BOTELHO, J. F.; NOGUEIRA, S. **Mitologia: Deuses, Lendas, Heróis**. 1. ed. São Paulo: Ed. Abril, 2012.  
IXCHEL. **Mito + Graphos**, 21 mai. 2010. Disponível em: <<https://mitographos.blogspot.com/2010/05/ixchel.html> >. Acesso em 25 nov. 2021.

KHUMTHUKTHIT, Ploy. O que é a cultura pop. *In*: \_\_\_\_\_. **A Nova Diplomacia Pública do Japão**. PUC-Rio, 2010. p. 59 – 79. Disponível em: <[https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/16075/16075\\_5.PDF](https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/16075/16075_5.PDF) >. Acesso em 11 ago. 2022.

LENDA do Boitatá. **Só História**, [20--]. Disponível em: <<https://www.sohistoria.com.br/lendasemitos/boitata/> >. Acesso em 23 nov. 2021.

LEVIATÃ. **Super Interessante**, 31 jul. 2005. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/comportamento/leviata/> >. Acesso em 23 nov. 2021.

LEVIATHAN. **Encyclopedia Mythica**, 03 mar. 1997. Disponível em: <<https://pantheon.org/articles//leviathan.html> >. Acesso em 23 nov. 2021.

LOPES, Reinaldo José. **Mitologia Nórdica**. 1. ed. São Paulo: Abril, 2017.

MACHADO, Geraldo Magela. Basilisco. **InfoEscola**, [20--]. Disponível em: <<https://www.infoescola.com/mitologia/basilisco/> >. Acesso em 23 nov. 2021.

MENEZES, Pedro. O que é Mitologia?. **Toda Matéria**, [20--]. Disponível em: <<https://www.todamateria.com.br/o-que-e-mitologia/> >. Acesso em 16 nov. 2021.

MEYER, Mathew. **Yokai**. Disponível em: <<https://yokai.com/> >. Acesso em 23 nov. 2021.

MITO e Lenda – Qual a diferença entre mito e lenda?. **Diferença**, [20--]. Disponível em: < <https://www.diferenca.com/mito-e-lenda/> >. Acesso em 12 nov. 2021.

MORAES, Rosalina Rocha Araújo. Folclore: sobre a etimologia. **InfoEscola**, [20--]. Disponível em: < <https://www.infoescola.com/folclore/folclore-sobre-a-etimologia/> >. Acesso em 26 fev. 2022.

MÜLLER, A.; Lacerda, R. 5 monstros e criaturas fantásticas da mitologia grega. **Super Interessante**, 21 dez. 2016. Disponível em: < <https://super.abril.com.br/blog/superlistas/5-monstros-e-criaturas-fantasticas-da-mitologia-grega/> >. Acesso em 24 nov. 2021.

PEIXOTO, Sergio Alves. Cobra Norato: uma introdução à leitura. **Revista do Centro de Estudos Portugueses** v.24, n.33. Minas Gerais: UFMG, 2004. Disponível em: < <http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/cesp/article/view/6682> >. Acesso em 23 nov. 2021.

O MITO da Hidra de Lerna. **Gnosis Brasil**, [20--]. Disponível em: < <https://gnosisbrasil.com/artigos/o-mito-da-hidra-de-lerna/> >. Acesso em 23 nov. 2021.

OBRA ‘Entidades’, de Jaider Esbell, sofre ataques virtuais e ameaças de destruição durante festival Cura. **Revista Museu**, Belo Horizonte, 06 de out. de 2020. Disponível em: < <https://www.revistamuseu.com.br/site/br/noticias/nacionais/9650-06-10-2020-obra-entidades-de-jaider-esbell-sofre-ataques-virtuais-e-ameacas-de-destruicao-durante-festival-cura.html> >. Acesso em: 16 nov. 2021.

PACIEVITCH, Thais. O que é Mitologia?. **InfoEscola**, [20--]. Disponível em: < <https://www.infoescola.com/mitologia/o-que-e-mitologia/> >. Acesso em 16 nov. 2021.

QUEM Eram as Irmãs Górgonas da Mitologia Grega?. **Mitos e Lendas**, [20--]. Disponível em: < <https://www.mitoselendas.com.br/2019/01/3-irmas-gorgonas-da-mitologia-grega.html> >. Acesso em 24 nov. 2021.

QUETZALCOÁTL. **Infopédia**, [20--]. Disponível em: < [https://www.infopedia.pt/\\$quetzalcoatl](https://www.infopedia.pt/$quetzalcoatl) >. Acesso em 23 nov. 2021.

QUETZALCOATL: Entendendo as lendas da Mesoamérica pré-colombiana. **Mais Fé**, 31 mar. 2020. Disponível em: < <https://maisfe.org/para-refletir/quetzalcoatl-mitos/> >. Acesso em 23 nov. 2021.

RAMOS, Jefferson Evandro Machado. Górgonas. **Sua Pesquisa**, 25 out. 2021. Disponível em: < <https://www.suapesquisa.com/mitologiagrega/gorgonas.htm> >. Acesso em 24 nov. 2021.

RIBEIRO JR., W. A. A hidra de Lerna. **Portal Grécia Antiga**, 30 out. 1998. Disponível em: < <https://greciantiga.org/arquivo.asp?num=0030> >. Acesso em 23 nov. 2021.

RIBEIRO, Maria Goretti. **Imaginário da Serpente de A a Z**. Campina Grande: EDUEPB, 2017.

RUTHVEN, K. K. **O Mito**. 1. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1997.

SARGA, Bruna. O que faz uma lenda virar folclore?. **UNAMA**, Belém, 31 out. 2007. Disponível em: < <https://www.unama.br/noticias/o-que-faz-uma-lenda- virar-folclore> >. Acesso em 12 nov. 2021.

SCYLLA: The Myth and Magic. **The Westport Library**, 29 jul. 2021. Disponível em: < <https://westportlibrary.libguides.com/scylla> >. Acesso em 24 nov. 2021.

SERPENTE Emplumada. **Caminho Xamânico**, [20--]. Disponível em: < <http://www.xamanismo.com/lenda/serpente-emplumada/> >. Acesso em 23 nov. 2021.

SILVA, Daniel Neves. Mitologia. **Brasil Escola**, [20--]. Disponível em < <https://brasilecola.uol.com.br/mitologia> >. Acesso em 16 nov. 2021.

SKYLLA. **Theoi**, [20--]. Disponível em: < <https://www.theoi.com/Pontios/Skylla.html> >. Acesso em 24 nov. 2021.

SOUZA, Ayane. Cobra Grande: a lenda que habita o subsolo da catedral de Itacoatiara. **Em Tempo**, [20--]. Disponível em: < <https://d.emtempo.com.br/cultura/92489/cobra-grande-a-lenda-que-habita-o-subsolo-da-catedral-de-itacoatiara> >. Acesso em 23 nov. 2021.

SOUSA, Rainer. Basilisco. **Brasil Escola**, [20--]. Disponível em: < <https://brasilecola.uol.com.br/mitologia/basilisco.htm> >. Acesso em 23 nov. 2021.

TIFÃO. **Portal dos Mitos**, 18 set. 2012. Disponível em: < <https://portal-dos-mitos.blogspot.com/2012/09/tifao.html> >. Acesso em 24 nov. 2021.

TIFÃO e Equidna: Pais dos Monstros da Mitologia Grega. **Spartacus Brasil**, 09 jan. 2021. Disponível em: < <https://www.spartacusbrasil.com/l/tifao-e-equidna-mitologia-grega/> >. Acesso 24 nov. 2021.

TORPIE, Kate. **Monstros Mitológicos**. São Paulo: Girassol Brasil Edições, 2007.

TORQUATTO, Fernanda. Obra da artista Criola, feita em prédio no Centro de BH, vai parar na justiça e corre risco de ser apagada. **G1**, Belo Horizonte, 22 nov. 2020. Disponível em: < <https://g1.globo.com/mg/minas-gerais/noticia/2020/11/22/obra-da-artista-criola-feita-em-fachada-de-predio-no-centro-de-bh-vai-parar-na-justica-e-corre-o-risco-de-ser-apagada.ghtml>>. Acesso em: 16 nov. 2021.

UEHARA, Luiza. Quem foi Leviatã, segundo a Bíblia. **Literatura Urgente**, 27 fev. 2020. Disponível em: < <https://www.literatura-urgente.com.br/leviata/>>. Acesso em 23 nov. 2021.

WILKINSON, Philip. **Mitos e Lendas**: Origens e Significados. 1. ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.