

A CONSTRUÇÃO DO MITO: O STORYTELLING E A JORNADA DO HERÓI COMO NARRATIVA

Leandro Carlos De Menezes

Lamartine Gaspar De Oliveira

RESUMO

O estudo da construção da narrativa mítica pela utilização da Jornada do Herói como *Storytelling* em sala de aula é o principal foco desse trabalho. Por essa razão é importante identificar o mito como narrativa capaz de gerar conhecimento histórico. Nesse sentido buscou-se explorar o mito e suas transformações, a potência da Jornada do Herói no ensino de História e sua utilização na prática docente. No anseio de elucidar tais considerações este estudo realiza uma pesquisa de natureza qualitativa, estabelecendo entre as fontes uma visão histórico-crítica, a partir de uma pesquisa bibliográfica. Pela análise das informações observou-se no mito heróico um padrão narrativo de aventura fortemente presente na *mass mídia* e, portanto, de fácil assimilação de estudantes. Sua utilização pelo *Storytelling* pode possibilitar um maior interesse no estudo da História, dentro de um ambiente colaborativo, através da transformação de aulas expositivas.

Palavras-chave: Mito; Jornada do Herói; Storytelling; Ensino de História; Metodologia Ativa.

ABSTRACT

The research about construction of mythical narrative using the Hero's Journey as Storytelling in classroom is the main focus of this article. Therefore is important to identify the myth as a narrative capable of producing historical knowledge. In this regard it's exploited the myth and its transformations, the power of Hero's Journey in History Lesson and how use it in teaching practice. Aiming to clarify such considerations this study carries out a qualitative research, establishing a historical-critical view based on a bibliographical survey. By analyzing the resources, a narrative adventure's pattern was observed in the heroic myth, which is strongly present in the mass media and consequently easily assimilated by students. Its use by Storytelling can allow a greater interest in the History's study in a collaborative environment, through the transformation of lectures.

Keywords: Myth; Hero's Journey; Storytelling; History teaching; Active Methodologies.



1. Introdução

A humanidade distingue-se dos animais pela possibilidade de comunicação através da palavra. Os mitos cosmogônicos explicitam a importância da palavra claramente quando o Deus cristão cria o mundo pelas suas *palavras* através do *verbo* formando cada elemento, quando o Orixá Obatalá dos Iorubás *comunica* a Olodumaré seu desejo de criar o Ayê ou quando o Deus Hindu Brahma cria o universo e as divindades *através de sua boca*. A palavra é divina, mas na interlocução torna-se sagrada (RIBEIRO, 2013) justamente por estar presente dentro de uma narrativa.

O homem, enquanto ser social inserido numa determinada cultura tendo para si valores que fundamentam suas crenças, é o que Fisher (1985), define como *homo narrans*: organiza suas vivências dentro de narrativas da qual a mítica é a primeira, pois se utiliza de símbolos para transmitir sua cosmovisão (FREIRE, 2002).

No entanto, os estudos históricos contemporâneos têm relegado menor papel a narrativa mítica, por vezes contrapondo-se mito e história, em vez de visualizar na construção do mito um processo de conhecimento e aprendizagem.

Campbell (2007), demonstra a importância da narrativa mítica através da figura do herói que, quando interpretado como arquétipo mitológico, pode ser qualquer pessoa que conseguiu vencer suas limitações. A narrativa do herói, como as demais narrativas míticas, está situada num tempo outro que não é o tempo cronológico, mas sim o que Barros (2010) chama de *tempo mítico*¹.

O mito do herói enquanto conhecimento histórico pode, inclusive, ser aplicável no ensino de História através do *Storytelling*, uma metodologia ativa que se utiliza do poder da narrativa para que o aluno assimile um determinado conhecimento pelo significado que o mesmo tem para ele.

¹ Barros (2010), define tempo mítico como uma estrutura circular e reversível. Trata-se de um tempo elaborado por antigas civilizações, como maias e astecas, onde observava-se a alternância de momentos como, por exemplo: através do ciclo natural das estações, das fases da lua, da reaparição de cometas num intervalo de tempo ou ainda do dia e da noite. Diferente do tempo linear e cronológico acredita-se que, o tempo mítico, pode ser constantemente acessado pelo ato ritualístico ou pelo próprio mito. Dessa forma, esse tempo é constantemente refeito e o indivíduo retorna, seja pelo ritual ou pelo mito, às suas origens reintegrando-se ao Cosmos.



Marques *et al.* (2019), diz que, quando o aluno não se identifica com o que lhe é ensinado em sala de aula, ou ainda, quando aquilo que lhe é ensinado não agrega algum significado para sua vida o processo de ensino-aprendizagem não se efetiva. Contudo, quando o professor conta histórias desperta no aluno emoções que facilitam a assimilação e o registro daquilo que lhe é ensinado.

Nesse sentido, esta pesquisa aborda que perspectiva o conhecimento histórico, a partir da construção do mito, nos apresenta pela Jornada do Herói como estratégia de *Storytelling* entendendo que, ao utilizar-se da narrativa mítica através desta jornada, tendo o *Storytelling* como metodologia ativa, é possível fazer a mediação do conhecimento histórico e despertar um maior interesse dos alunos acerca do mesmo.

Assim, ao longo deste trabalho, procura-se compreender a construção do mito a explorando a partir do conceito de *monomito*, a caracterização da Jornada do Herói como forma narrativa capaz de gerar conhecimento histórico e o entendimento do *Storytelling* no processo de ensino-aprendizagem como uma Metodologia Ativa eficaz para a transformação de aulas expositivas.

O presente trabalho poderá apresentar o entendimento sobre a construção do mito, o compreendendo criticamente como narrativa que possibilita ao indivíduo olhar para si e para a sociedade na qual está inserido tornando-se, portanto, potente ferramenta para o conhecimento histórico no contexto de sala de aula, através da aplicação da Jornada do Herói como estratégia de *Storytelling* capaz de captar a atenção, a motivação, despertar emoções e proporcionar experiências para os alunos a fim de abrir um canal amplo para a transmissão de conceitos específicos (MARQUES *et al.* 2019).

Para tanto, foi adotada uma abordagem qualitativa através de uma análise bibliográfica estabelecendo entre as fontes uma visão histórico-crítica a partir da chamada história-problema em oposição a história-factual pela sua proposta de “reconstruir” o tempo passado em cada tempo presente (BARROS, 2012).

Nessa conformidade o artigo busca primeiramente explorar a construção do mito, suas transformações e a presença da narrativa mítica na contemporaneidade, para em seguida se debruçar sobre a Jornada do Herói e sua potência no ensino de História

cabendo, posteriormente, entender sua utilização em sala de aula através do *Storytelling* visualizando as possibilidades de aplicação na prática docente.

2. Desenvolvimento

A presente pesquisa foi dividida em três seções para uma melhor análise do tema. A primeira seção tem por objetivo debruçar-se sobre a definição da palavra mito sob a perspectiva de diferentes autores e a construção do mito na sociedade. Para isso, optou-se por analisar essa construção da seguinte forma: nas Sociedades Primitivas, na Antiguidade Clássica, na Idade Média Europeia, na Idade Moderna e na Sociedade Contemporânea. Na etapa seguinte buscou-se fazer uma análise sobre a figura heróica e suas personificações, bem como analisar o padrão narrativo da Jornada do Herói. A partir de tal, a última seção discute a possibilidade de utilização dessa Jornada em sala de aula através de uma Metodologia Ativa conhecida como *Storytelling* e a potência da mesma no ensino de história e na transformação de aulas expositivas.

2.1 A Construção do Mito, Suas Transformações e o Reviver da Narrativa Mítica

Etimologicamente a palavra mito deriva do grego *Mythós* que significa discurso, mensagem ou palavra. Torna-se importante conhecer o sentido etimológico dessa palavra, pois, conforme explicita Pastore (2012), a mesma é ambígua. *Mythós* não diz respeito, unicamente, ao encadeamento da narrativa, mas também ao sentido simbólico que essa carrega consigo.

Segundo Galvão (2014), o mito é uma narrativa de caráter simbólico ligada a uma determinada cultura e que assume diferentes roupagens de acordo com as histórias que narra. O *mito cosmogônico* narra a criação e o ordenamento do mundo, o *mito teogônico* relata o nascimento dos deuses e sua genealogia, o *mito antropogônico* narra a criação dos homens enquanto o *antropológico* descreve as características e desenvolvimento dos mesmos, o *mito escatológico* traz uma visão do fim do mundo assim como o *mito de origem* apresenta o início das coisas (GALVÃO, 2014).



Segundo Eliade (1972, p.9), o “mito é uma realidade cultural extremamente complexa, que pode ser abordada e interpretada através de perspectivas múltiplas e complementares”, contendo em sua narrativa, de acordo com Lévi-Straus (2015) uma estrutura sincrônica e não-histórica (visto se passar num tempo outro que não é o cronológico) ao mesmo tempo em que possui uma estrutura diacrônica e histórica (uma vez que está relacionado a uma determinada sociedade e cultura no tempo e espaço).

Para Veyne (1983), o mito se confunde com a verdade, o que não significa que o mesmo seja uma mentira, afinal, em conformidade com Souza & Rocha (2009) ele é verdadeiro para quem o viveu além de ser uma série de imagens que darão um significado de existência para a sociedade que o vive (CAMPBELL, 2008).

A Narrativa Mítica “têm sido a viva inspiração de todos os demais produtos possíveis das atividades do corpo e da mente humanos.” (CAMPBELL, 2007, p.15).

Essa narrativa mítica “quer se apresente nos termos das vastas imagens, quase abismais, do Oriente, nas vigorosas narrativas dos gregos ou nas lendas majestosas da Bíblia” (CAMPBELL, 2007, p.40) traz consigo um padrão de unidade nuclear através de uma jornada cíclica a qual Campbell cunhou de chamar de *Monomito* onde se debruçando sobre o *mito heróico*, o qual será analisado posteriormente nesse trabalho, o autor encontrou um padrão de aventura mitológica a qual é sempre contada a mesma história com diferentes roupagens de acordo com a sociedade em que esta acontece.

No entanto, cabe primeiramente discorrer acerca da construção do mito, aqui entendido como a transformação que a narrativa mítica sofre e como a mesma se manifesta nas diversas culturas e sociedades ao longo do tempo com base nos conceitos, vivências e crenças de seus grupos sociais, em consonância com o pensamento de Levi-Strauss (2018), o qual define que os grupos sociais expressam suas atitudes em relação ao mundo através das construções míticas.

As sociedades primitivas certamente tinham nos mitos toda a base de sua civilização como bem atesta Cassirer (1972 *apud* SOUZA & ROCHA, 2009) ao dizer que, linguagem e mito estavam tão conectados nesse período, de modo a ser

basicamente impossível separá-los. Esse pensamento dialoga com Eliade (1972) ao comparar que, assim como o homem moderno entende que ele é como é em razão dos eventos históricos que o antecederam (descoberta da agricultura, desenvolvimento das civilizações urbanas, revolução científica, dentre outros) o homem primitivo “poderia dizer: eu sou como sou porque antes de mim houve uma série de eventos [...] eventos que se passaram nos tempos míticos, e que conseqüentemente, constituem uma história sagrada.” (ELIADE, 1972, p.14).

A narrativa mítica tinha nessas sociedades, segundo Eliade (1972), a função de um modelo exemplar, não no sentido dual de algo bom ou ruim, mas como modelo das atividades humanas essenciais garantindo um significado para o mundo: alimentação, casamento, trabalho, educação, arte, sabedoria.

O mito estava tão intrínseco ao próprio viver que atendia a quatro funções, de acordo com Campbell (2002): mística, cosmológica, sociológica e psicológica. Sua *função mística* conectava o homem com o *mysterium tremendum* do universo, com as coisas que ele não podia entender, mas que existiam; sua *função cosmológica* apresentava a esse homem uma imagem da ordem do mundo despertando no mesmo assombro com a sua grandiosidade completando-se assim com a primeira função; a *função sociológica* validava a ordem social exigindo do grupo social uma postura que se adequasse a sua cultura; e a *função psicológica* ajudava esse homem a compreender os eventos que ele passaria desde o seu nascimento até a sua morte.

Já na antiguidade clássica, conforme Souza & Rocha (2009), há *Mythos* e *Lógos* em oposição. Se antes o mito era pilar principal agora ele “deixa de ser a explicação para as coisas do cotidiano e o cotidiano passa, então, a explicar as construções míticas” (SOUZA & ROCHA, 2009, p.200) cabendo a filosofia se debruçar sobre o mito para buscar a origem das coisas, argumento igualmente defendido por Le Goff (2003) ao dizer que Gregos e Romanos da Antiguidade buscavam especular a respeito das origens crendo numa *Idade do Ouro*² primitiva.

² Para LeGoff (2003), há a concepção de uma idade mítica feliz e, até mesmo perfeita, no início do universo. Esse período é entendido como *Idade do Ouro*. Minois (2011), credita o surgimento do conceito de *Idade do Ouro* a um poema épico de Hesíodo no Séc. III a.C. onde havia a crença de que, no começo, os homens eram tão felizes quanto os deuses.



Da Cruz (2007), dirá que os pré-socráticos tentavam traduzir os *mitos cosmogônicos gregos* sem perder as imagens carregadas no mesmo, como no caso de Tales de Mileto que se referia a água como elemento constitutivo de tudo não unicamente físico, mas também de maneira mítica (a origem do todo). Algo parecido acontecia com Platão ao relacionar figuras míticas com conceitos fundamentais da filosofia: “a razão, segundo Platão, seria incapaz de encontrar uma direção sozinha para continuar na sua caminhada. Assim há uma necessidade dela se projetar sobre a tradição mítica da humanidade.” (DA CRUZ, 2007, p.6). Isso dá origem ao que Eliade (1972) chama de processo de *desmistificação* onde o mito que antes tinha um *regressus* pelo ritual agora o tem pelo pensamento e especulação filosófica.

Veyne (1983), dirá que o tempo mítico na antiguidade clássica chega a seu fim por volta dos anos 1.200 com a Guerra de Tróia, no entanto Eliade (1972) entende que o mesmo jamais foi abolido, somente modificado e camuflado como será possível ver ao longo desse texto.

Na chamada Idade Média esse mito construído aparece em diversas camadas da sociedade:

Na idade média, assistimos a uma recrudescência do pensamento mítico. Todas as classes sociais se atribuem tradições mitológicas próprias. A cavalaria, os artesãos, os amanuenses, os camponeses, adotam um “mito de origem” de sua condição ou vocação, e esforçam-se por imitar um modelo exemplar. A origem dessas mitologias é variada. O ciclo arturiano e o tema do Graal integram, sob um verniz cristão, muitas crenças célticas, sobretudo em relação com o Outro Mundo. Os cavaleiros procuram rivalizar com Lancelote ou com Parsifal. Os trovadores elaboram toda uma mitologia da Mulher e do Amor, utilizando-se de elementos cristãos, mas ultrapassando ou contradizendo as doutrinas da Igreja. (ELIADE, Mircea. 1972. P.122-123)

Eliade (1972), ainda cita o fenômeno das Cruzadas como sendo uma forma de reviver o *mito escatológico*. Campbell (2008), igualmente entende a sociedade europeia medieval totalmente centrada em princípios mitológicos de graça, redenção e salvação da humanidade. Le Goff (2003), por sua vez vê na Idade Média esse mito vivo presente na ideia da *Reforma Protestante* e da *Contrarreforma* como uma tentativa de retorno

a igreja primitiva que, conseqüentemente, representava uma espécie de retorno à idade do Ouro. Nas questões políticas não era diferente:

Para a Igreja medieval, a Idade do Ouro aparecia quando havia acordo entre a Igreja e o imperador [...]. Para os príncipes laicos, a Idade do Ouro era a instauração da paz do príncipe, garantia de concórdia e felicidade. Assim, subjacente às instituições de paz, quer concebidas como “paz de Deus”, quer como “paz do príncipe”, a teoria das Idades Míticas alimentava as querelas da Idade Média. (LE GOFF, Jacques. 2003. P.311-312)

É então que, com o advento do Iluminismo e do Renascimento procurando lançar luz sob um período (considerado para os defensores desses movimentos) sombrio, há uma tentativa de afastamento de tudo aquilo que remetia de alguma maneira, a Idade Média e, com isso, igualmente um afastamento do pensamento mítico.

Afirma Barros (2010), que os iluministas do Séc. XVIII substituíram a escatologia por uma *utopia sócio-política*, o paraíso prometido pelo *reino da razão* e um Deus que intervém na História por um *espírito absoluto* amparado pela razão.

Bruner (1991), ressalta esse aspecto ao dizer que o Iluminismo centrou seus estudos na busca do homem pelo “verdadeiro” conhecimento concentrando-se na interação, mente e mundo externo, como é o caso dos empiricistas e nas próprias faculdades mentais no caso dos racionalistas.

Augusto Comte, como explicita Da Cruz (2007), elabora a lei dos três estados entendendo que o homem passava do conhecimento mítico para o metafísico e finaliza no científico vendo o modo de pensar mítico como ultrapassado. Todavia, a narrativa mítica, como conta Le Goff (2003), encontra respaldo em movimentos literários e artísticos como o romantismo, além da própria religião.

Eliade (1972, p.111), dirá que “uma mitologia secularizada e um panteão evermerizado puderam sobreviver e se converteram, a partir da Renascença, em objeto de investigação científica” concordando que “em última análise, a herança clássica foi “salva” pelos poetas, pelos artistas e filósofos”.

No que diz respeito à Sociedade Contemporânea essa construção do mito se mostrou de diferentes maneiras. Eliade (1972), verá o desejo por uma origem nobre ressurgir no que chama de *mito racista do arianismo*, sendo o ariano considerado *modelo exemplar* para a sociedade alemã em decorrência do que veio a se chamar de “pureza” racial, moral heróica e “princípio” glorioso utilizando-se inclusive de um símbolo mitológico e religioso hindu de modo a esgotá-lo simbolicamente em seu sentido original.

Além disso, Eliade (1972) traz como exemplo Karl Marx, importante figura histórica do Séc. XIX, idealizador do socialismo e do comunismo, dizendo que “Marx retomou um dos grandes mitos escatológicos [...] o papel redentor do Justo (hoje, o proletariado), cujos sofrimentos são invocados para modificar o status ontológico do mundo.” (ELIADE, 1972, p.129).

Campbell (2008), por outro lado, verá o *mito heróico* presente na figura do soldado que vai para a batalha dando vida pelo seu país como uma espécie de crucificação.

A despeito disso, certamente onde se vê com maior frequência a narrativa mítica ganhar destaque na contemporaneidade será através da *mass mídia*. Ali o mito se encontra em todos os lugares: cinema, televisão, literatura, teatro. A luta entre bem e mal povoa o imaginário coletivo, o herói contra o vilão ganha destaque, a origem dos super-heróis instiga as mentes.

Em suma, “a narrativa épica e o romance prolongam, em outro plano e com outros fins, a narrativa mitológica.” (ELIADE, 1972, p.133). Borba (2018), chamará isso de *mitos contemporâneos*: atividades artísticas da cultura popular que ganham força por volta da década de 1990 e torna-se um movimento cultural de impacto mundial.

A construção da narrativa mítica deixa claro como o mito se transforma de acordo com a sociedade em que se situa e o porquê isso ocorre, uma vez que, independente da roupagem, “os problemas psicológicos básicos da juventude, da maturidade, do envelhecimento e da morte – e o problema místico do universo – continuam essencialmente os mesmos” (CAMPBELL, 2008, p.52) tornando-se assim uma

ferramenta vital para a civilização humana que auxilia a mesma a ultrapassar seus limites (ELIADE, 1972).

Levar em consideração esses aspectos ajuda-nos a entender o mito como um horizonte de possibilidades (CARREIRA, 2001) e um órgão necessário para o homem (CAMPBELL, 2008). Sua construção se dá de diferentes maneiras de acordo com a sociedade e o tempo histórico em que se situa. Logo, se ele está presente desde as sociedades primitivas e, na contemporaneidade, se mostra igualmente vivo através da religião e da *mass mídia*, como visto no decorrer desse texto, é possível pensá-lo também como potência narrativa dentro da sala de aula através do *mito heróico*.

2.2 O Herói, Sua Jornada e Sua Potência no Ensino de História

A palavra herói é oriunda do latim *heros* e significa proteger ou servir. Vogler (2006), diz que o herói é alguém disposto a sacrificar a si mesmo pelos outros sendo importante figura nas narrativas míticas.

Esse herói, segundo Chauvin (2014), tem sofrido transformações na sua forma de apresentação ao longo do tempo, sujeito a construção do mito de acordo com as sociedades que os cria, argumento igualmente defendido por Valles & Telles (2014, p.1), ao entenderem que “as qualidades inerentes a um determinado herói devem estar intimamente ligadas aos valores de sua época e às necessidades de um povo”.

Para efeitos desse trabalho, herói é entendido em consonância com o pensamento de Martinez (2008), que o interpreta como um personagem-eixo numa narrativa de modo a não se tratar apenas de “traçar a história de estrelas, políticos [...] e outras figuras de projeção, porém dar voz aos anônimos, às pessoas comuns, aos marginalizados pelo poder.” (MARTINEZ, 2008, p.42)

Assim sendo, cabe primeiramente um estudo, conforme sugere Kothe (2006), acerca de como a figura heróica se apresenta nas diferentes narrativas e os papéis que lhes coube em diferentes momentos da História para, em seguida, compreender a estrutura da Jornada do Herói e sua utilização em sala de aula.

Valle & Telles (2014), defendem que a História sempre teve diversos tipos de heróis e a visão acerca de um personagem como “herói” ou “vilão” depende do grupo em que o mesmo está inserido e de quem lança o olhar sobre esse personagem.

De acordo com Campbell (2007), a magnitude do herói varia de acordo com a necessidade da época não sendo incomum por vezes inventar aventuras e construir lendas em cima de figuras históricas proclamadas heróicas.

Em sua obra *O herói de mil faces* (2007), Campbell traz algumas personificações dessa figura. A primeira delas trata-se do *herói como guerreiro* sendo, segundo o autor, aquele que abala as cristalizações do momento. Algumas personalidades históricas conhecidas como Alexandre “O Grande” e Carlos Magno, ambos grandes conquistadores militares, encaixam-se nesse tipo de herói tal qual alguém que porventura tenha sido convocado a participar de eventos como a I e II Guerra Mundial.

Há ainda o *herói como imperador e tirano* que se ergue, por vezes, com uma ideia de comunidade e nação, mas se perde em seu propósito e torna-se o usurpador de quem o mundo precisa ser salvo. Hitler, líder do movimento nazista e ditador da Alemanha entre 1933 e 1945, considerado principal causador da Segunda Guerra Mundial, surge do sentimento de revanchismo com um discurso ultranacionalista e anticomunista tornando-se herói do povo alemão, mas com as atrocidades que o nazismo comete é tido como um tirano.

Para Campbell (2007), o único jeito desse herói não entrar para história como tirano é caso sacrifique a si mesmo, antes de ser visto como tal. Algo parecido ao que descreve a história quando trata do Presidente Getúlio Vargas³.

³ Getúlio Vargas governou o Brasil de 1930 a 1945, período que ficou conhecido como *Era Vargas*. Posteriormente, retornou para um segundo mandato em 1951. De acordo com Fico (2015), seu segundo governo foi marcado por disputas militares. No dia 23 de agosto de 1954 “o Exército estava de prontidão. Marinha e Aeronáutica declararam-se em estado de alerta. Previa-se a derrubada de Vargas. [...] Depois de conturbada reunião ministerial no Catete, o país foi informado, na madrugada de 23 para 24, de que o presidente aceitara licenciar-se do cargo. [...] Vargas, entretanto, após a reunião, retirou-se para seus aposentos e matou-se com um tiro no coração” (FICO, 2015, p.17). A notícia da morte de Getúlio Vargas e a divulgação de sua carta-testamento mudaram o clima de insatisfação.



Kothe (2006), por sua vez, analisa a representação dos heróis na sociedade através da literatura entendendo os *heróis clássicos e trágicos* como representantes de camadas altas.

Segundo Kothe (2006), em sua análise sobre a figura heróica em diferentes obras literárias, as narrativas dominantes são feitas pela classe dominante, portanto os heróis também são representações dessas classes.

“O grande fantasma da classe alta é [...] a possibilidade de deixar de ser classe alta. [...] Purga-se assim esse temor e ensina-se o povo a temer os deuses que legitimam a classe governante no poder” (KOTHE, 2006, p.59) através da figura heróica.

Há ainda as chamadas narrativas triviais em que diferentes camadas de poder são apresentadas, mas não aprofundadas. Nesse tipo de narrativa há os “*heróis de direita*”, ou seja, politicamente direcionados para a direita (representando uma visão conservadora ligada à busca do poder pela elite e a promoção do bem estar individual) o qual defendem o *status quo* da sociedade dominante sendo “representantes da lei”, aplicando a “justiça” e punindo qualquer um que contrarie as mesmas e os “*heróis de esquerda*”, direcionados para esse campo político (lutando pelos direitos de trabalhadores e daqueles considerados mais pobres) de modo a buscar a modificação desse *status quo*. (KOTHE, 2006).

Na *mass mídia* personagens como Capitão América e Super Homem são tidos como “heróis de direita” enquanto Zorro e Robin Hood, “heróis de esquerda”. Para Kothe (2006), na História, a figura real pode ser interpretada como um típico herói de direita e Lampião, líder do movimento cangaceiro no sertão nordestino, como um de esquerda. Outros exemplos são apresentados por ambos os autores, no entanto, o importante é a percepção da construção mítica heróica, sua função dentro da narrativa e a possibilidade de explorar múltiplos olhares sobre essa figura em sala de aula.

No tangente a narrativa em si Campbell (2007), foi o responsável por identificar um padrão de aventura mitológica do herói composto por partidainiciação-retorno a qual chamou de *monomito*. Segundo ele “em todo o mundo habitado, em todas as épocas e sob todas as circunstâncias, os mitos humanos têm florescido, da mesma forma, [...]”



sido a viva inspiração de todos os demais produtos possíveis.” (CAMPBELL, 2007, p.15).

O nome *Jornada do Herói* foi utilizado posteriormente pelo autor citado e entendido como “uma jornada de padrões universais” (CAMPBELL, 2008, p.156) sendo amplamente difundido por Vogler (2006) através do cinema hollywoodiano como um modelo em que “todas as histórias consistem em alguns elementos comuns, encontrados universalmente em mitos, contos de fadas, sonhos e filmes.” (VOGLER, 2006, p. 26).

De acordo com Martinez (2008), esse modelo também foi introduzido no Jornalismo Literário Brasileiro por Edvaldo Pereira Lima e, posteriormente na construção de histórias de vida (biografia) pela autora.

É importante dizer que a Jornada do Herói “antes de ser um modelo fechado, é um mapa de direções, de possibilidades. É uma somatória de conjunções, um *continuum* de possibilidades” (MARTINEZ, 2008, p. 51. *GRIFO DA AUTORA*) posicionamento defendido por Campbell (2007) ao dizer não se tratar de um sistema interpretativo fechado e definitivo dos mitos heróicos e por Vogler (2006), que a entende como uma estrutura onde os estágios podem sofrer variações e serem adaptados às necessidades de quem conta a história, de modo que, “cada contador de histórias adapta o padrão mítico a seus propósitos ou às necessidades de sua cultura. É por isso que o herói tem mil faces.” (VOGLER, 2006, p.35)

Uma vez que essa Jornada “tem servido de base e orientação para profissionais que estudam e se dedicam às diversas formas do “storytelling” (o contar histórias)” (RICÓN, 2006, p.1) é igualmente possível pensar em sua utilização em sala de aula como forma de transformar aulas expositivas em aulas narrativas na qual o aluno mergulhe e entenda o contexto histórico trazido pelo professor através de uma figura central chamada de herói e um padrão narrativo que estamos acostumados desde sempre (MARTINEZ, 2008).

Campbell (2007), identifica dezessete estágios da Jornada Heróica enquanto que Vogler (2006) e Martinez (2008) trabalham com doze cada um. O primeiro tratase do *mundo comum* presente na obra de Vogler (2006) ou *cotidiano* na de Martinez (2008).

É o momento em que se introduz o herói, levanta-se perguntas sobre o mesmo e ressalta sua dimensão humana tal qual “os valores e recursos que até então norteiam a vida de uma determinada pessoa.” (MARTINEZ, 2008, p. 65).

Campbell (2007), inicia a partida com o *chamado a aventura*, evento que muda a vida do herói e o convoca para sua jornada. Trata-se de um desafio que o herói precisa cumprir, algum acontecimento em sua vida ou até mesmo eventos externos como, por exemplo, uma guerra (VOGLER, 2006). Este acontecimento pode ainda estar relacionado a uma ruptura de valores, crenças e limites do herói (Martinez, 2008).

Em seguida há a *recusa do chamado* onde o herói pensa em fugir de sua jornada seja por temor, apego material ou afetivo, dúvidas de sua capacidade ou até mesmo pressão social (MARTINEZ, 2008). Nesse momento aparece o *auxílio sobrenatural* (CAMPBELL, 2007) ou *encontro com o mentor* (VOGLER, 2006) onde uma figura traz segurança ao herói para cumprir seu objetivo. A *passagem pelo primeiro limiar* marca o limite entre o herói e o início de sua aventura. Passada essa etapa ocorre o que Campbell (2007) chama de *ventre da baleia* momento no qual o herói passa por um processo de internalização e inicia sua aventura.

Tem-se, então, a iniciação com o *caminho de provas* onde ele passará por diversos desafios, metamorfoses e transformações (CAMPBELL, 2008). Também conhecida como *teste, aliados e inimigos*, momento em que aparecem os co-atores da narrativa (MARTINEZ, 2008).

Para Vogler (2006), após isso o herói se aproxima da *caverna oculta* onde irá adquirir maiores informações sobre seu desafio. Martinez (2008), ressalta que esse é o momento mais crítico da partida, pois ocorre mudanças externas, mas também internas no aventureiro.

Em seguida, para Campbell (2007), há um *encontro com a deusa* onde o herói progride em sua aventura e, portanto, encontra-se com a sua outra parte de modo a estar em totalidade consigo mesmo. Há ainda a *mulher como tentação* onde ele busca seu equilíbrio (CAMPBELL, 2007), a *provocação* onde enfrenta seu pior medo

(VOGLER, 2006) ou a *provação suprema* onde “trava contato com [...] uma fobia, uma doença, [...] um rival, uma crise política.” (MARTINEZ, 2008, p.93).

Campbell (2007), ainda apresenta etapas como a *sintonia com o pai* e a *apoteose* representando desafios que podem surgir ao herói até o momento chamado por Martinez (2008) e Vogler (2006) de *recompensa* onde ele consegue aquilo que foi buscar e, uma vez mais maduro, pode se preparar para o retorno.

Após isso, ocorre a *recusa do retorno* momento em que “terminada a busca do herói [...] o aventureiro deve ainda retornar” (CAMPBELL, 2007, p. 195). Vogler (2006) e Martinez (2008) nomeiam essa etapa de *caminho de volta* cabendo ao herói beneficiar a humanidade com seu conhecimento. Isso pode acontecer através de uma *fuga mágica* onde o herói precisa de auxílio para retornar ou um *resgate com auxílio externo* a partir da ajuda de outra pessoa.

Feito isso é momento de passar pelo *limiar de retorno* e tornar-se *senhor de dois mundos*. Para Vogler (2006), este é o momento de *ressurreição* do herói onde terá que passar por uma purificação antes de retornar e aplicar o que aprendeu em sua jornada.

Martinez (2008), diz que a volta do herói vem junto com algo de grande valor para sociedade. É o que esses dois últimos autores chamam de *retorno com elixir* e Campbell (2007) define como *liberdade para viver*.

Apesar de nomes diferentes para etapas similares de forma comparada temos o seguinte quadro:

<i>O herói de mil faces</i> , de Joseph Campbell (17 etapas)	<i>Jornada do escritor</i> , de C. Vogler (12 etapas)	<i>Jornada do herói</i> , de M. Martinez (12 etapas)
Partida, separação	Primeiro ato	Partida
	Mundo comum	1. Cotidiano
Chamado à aventura	Chamado à aventura	2. Chamado à aventura
Recusa do chamado	Recusa do chamado	3. Recusa
Ajuda sobrenatural	Encontro com o mentor	
Travessia do primeiro limiar	Travessia do primeiro limiar	4. Travessia do primeiro limiar



Barriga da baleia		
Descida, iniciação, penetração	Segundo ato	Iniciação
Estrada de provas	Testes, aliados, inimigos	5. Teste, aliados, inimigos
	Aproximação da caverna oculta	
Encontro com a deusa	Provação suprema	6. Caverna profunda
A mulher como tentação		7. Provação suprema
Sintonia com o pai		8. Encontro com deusa
A grande conquista	Recompensa	9. Recompensa
Retorno	Terceiro ato	Retorno
Recusa do retorno	Caminho de volta	10. Caminho de volta
Vôo mágico		
Resgate de dentro		
Travessia do limiar		
Retorno		
Senhor dos dois mundos	Ressurreição	11. Ressurreição
Liberdade para viver	Retorno com elixir	12. Retorno com elixir

Imagem: Adaptação do Quadro 3. Comparação entre a Jornada do Herói Fonte: Martinez, 2008.

Dessa forma é perceptível que a aventura heróica reproduz os ritos de passagem presentes nas sociedades primitivas (Martinez, 2008). Esse percurso “não é um fenômeno único, mas um exemplo simbólico de percursos que se repetem constantemente nas épocas mais diversas e nos mais variados níveis.” (MULLER, 2019, p.13).

Trabalhar com a figura heróica possibilita de um lado ao professor de História debruçar-se sobre os heróis erguidos no tempo e no espaço e estudar como foi construída a narrativa mítica entorno dessas figuras e, por outro lado, utilizar-se dessa estrutura narrativa (um modelo aberto e adaptável) para transformar as aulas expositivas e cativar seus estudantes uma vez que “o propósito dramático do herói é

dar à platéia uma janela para a história” (VOGLER, 2006, p.53) afinal, “o drama da pessoa heróica [...] fascinou os homens de todas as culturas e de todas as épocas como nenhum outro tema.” (MULLHER, 2019, p.6).

Entretanto, para utilizar-se dessa narrativa mítica em sala de aula e aproximar o conhecimento histórico da realidade do aluno torna-se necessário aplicar essa Jornada do Herói através de uma metodologia ativa conhecida como *Storytelling*.

2.3 Storytelling: A Construção do Mito em Sala de Aula através da Jornada do Herói como Narrativa

O termo *Storytelling* é de origem inglesa sendo traduzido *story* como história e o ato de contar ou narrar como *telling*. De acordo com Domingos, Domingues & Bispo (2012) *Storytelling* pode ser compreendido como narrar histórias com fins de informar e/ou persuadir.

Oliveira (2020, p.18), acrescenta que essa expressão está relacionada a “contar uma boa história, estruturada em elementos essenciais para estimular emoções e gerar engajamento”. Já para Kobori (2019), trata-se de uma técnica narrativa onde um fato é selecionado, narrado e transformado.

Apesar de, segundo Bidarra & Andrade (2016), Joe Lambert ter sido um dos pioneiros em utilizar o termo na década de 90 através do Marketing e das narrativas digitais “não há nada, em termos de *storytelling*, que não seja algo vindo de um signo anterior” (DOMINGOS, DOMINGUES & BISPO, 2012, p. 5. *GRIFO NOSSO*.) afinal “*storytelling* é um dos mais antigos métodos de comunicação dos indivíduos. [...] surgiu com o advento da civilização humana e, com isso, as gerações puderam experimentar o poder das palavras.” (MARQUES, MIRANDA & MAMEDE, 2019, p.168. *GRIFO DOS AUTORES*.).

No entanto, para efeitos desse trabalho optou-se por utilizar o termo vinculado a seu sentido na educação a fim de diferenciar contação de histórias de *storytelling*, como propõem Valença & Tostes (2019), sendo o primeiro o ato de contar histórias

fora do contexto didático e o segundo como estratégia de aprendizagem ativa em ambiente pedagógico.

Como visto ao longo desse trabalho utilizar-se da construção do mito em sala de aula através da Jornada do Herói possibilita ao profissional de História debater acerca das figuras tidas como heróis no tempo e no espaço e a narrativa que as envolve, tal qual como posicionar figuras por vezes anônimas ou desconhecidas (e até mesmo criar personagens fictícios) na situação de Herói para representar determinados momentos ou acontecimentos históricos. Entretanto, somente isso não é suficiente para despertar o interesse de estudantes acerca do conhecimento histórico.

Segundo Xavier (2015), o maior problema de professores durante o magistério é o desinteresse dos alunos e a dificuldade em captar sua atenção.

Se o professor não acreditar que ele é um vendedor de informações e que sua aula é um grande *storytelling*, ele perderá a atenção dos seus alunos, pois a mídia conta melhores histórias que as da escola e têm mais aparelhagem e condições financeiras para atuar nesse setor. O professor deve entender que participa do atual comércio da atenção e que ele precisa também vender suas histórias aos alunos. [...] É preciso demonstrar às crianças de as (sic) narrativas que elas aprendem na escola não são apenas as melhores histórias para as suas vidas, já que são essenciais para a sua sobrevivência em sociedade. [...] A criança deve ter voz e vez, senão ela vai encontrar isso também na mídia. (DOMINGOS, DOMINGUES & BISPO, 2012, p.6. *GRIFO NOSSO*)

Dessa forma, visto que, a Jornada do Herói é um modelo aberto de narrativa que pode ser adaptado às necessidades do professor de História em sala de aula, para captar a atenção de alunos faz-se necessário a utilização do *Storytelling* enquanto Metodologia Ativa uma vez que esse é mais de autoria coletiva do que individual (DOMINGOS, DOMINGUES & BISPO, 2012) e, de acordo com Valença & Tostes (2019), na aprendizagem ativa o aluno participa da construção do conhecimento não sendo apenas um receptor da informação, mas também criador.

Bes *et al.* (2019), sugerem, por exemplo, a criação de *storytellings* por alunos onde os mesmos irão pesquisar, planejar e selecionar material (considerando a proposta do professor) de modo a pensar no assunto, personagens e recursos que

utilizarão para contar suas histórias. Assim, o professor pode trabalhar um determinado assunto e solicitar que seus estudantes tenham a Jornada Heróica como modelo narrativo.

Segundo Kobori (2019), o *storytelling* possibilita uma liberdade criativa cabendo ao aluno pensar na resolução de problemas e debatê-las a partir de sua própria perspectiva, além de estimular os processos de motivação e construção de significados pela narrativa (VALENÇA & TOSTES, 2019). Cabe também ao professor utilizar-se da Jornada do Herói em sala de aula a fim de transformar as chamadas aulas expositivas em aulas narrativas.

Marques, Miranda & Mamede (2019), sugerem uma alteração no ambiente de sala de aula de modo que o professor seja visto e ouvido por todos sem qualquer obstáculo e, assim, consigam acompanhar seus gestos, palavras e emoções através das histórias podendo o mesmo convidar seus alunos a vivenciarem uma jornada heróica através da História. Nessa situação o professor é, de certa forma, um mentor que convida seus alunos a serem heróis e embarcarem numa aventura dentro de determinado contexto histórico.

Com isso, “o uso do *storytelling* em ambientes ativos de aprendizagem se inspira na tradição oral e soma a ela práticas e ferramentas para a representação e perpetuação de estruturas mentais e morais [...] em ambientes pedagógicos planejados.” (VALENÇA & TOSTES, 2019, p.224. *GRIFO DOS AUTORES*). Conseqüentemente, há uma humanização da narrativa onde o estudante imerge simbólica, psicológica, racional e emocionalmente captando e sentindo a realidade através da história de modo a ter uma compreensão além da explicitação teórica. (KOBORI, 2019).

Outro aspecto ressaltado por Valença & Tostes (2019) é o de, através do *storytelling*, tendo uma narrativa como a da jornada heróica, o professor possibilitar ao estudante um envolvimento direto com o problema que se apresenta no decorrer da história ocasionando momentos de interação onde haverá desafios e questões. Segundo os autores “ao entenderem como a trama se desenvolve e como os elementos se conectam socialmente, seja pela associação às suas próprias vivências

ou à busca por soluções, o estudante aprende enquanto reflete.” (VALENÇA & TOSTES, 2019, p.235).

De acordo com Bes *et al.* (2019), isso beneficia a cognição, memória, sentimentos, criatividade, percepção, planejamento, reflexão, crítica, etc... além do *storytelling* promover “a interação com o outro e com o mundo, oportunizando um envolvimento direto com o problema” (OLIVEIRA, 2020, p.26) e beneficiar a troca de conhecimento, de forma que os estudantes se sintam encorajados a atuarem ativamente no processo de ensino-aprendizagem. (MARQUES, MIRANDA & MAMEDE, 2019).

Contar histórias é uma estratégia única, interativa e divertida e que pode ser benéfica como uma ferramenta educacional, apenas o conhecimento empírico não é suficiente. Assim, a *storytelling* é uma ferramenta útil que pode facilitar o processo de compreensão na aplicação prática dos conteúdos transmitidos aos alunos. As *storytellings* trazem enredos que envolvem personagens diante de diferentes conflitos, permitindo aos alunos refletir sobre como agir ou tomar decisões em determinadas situações.

(MARQUES, MIRANDA & MAMEDE, 2019, p. 171. GRIFO DOS AUTORES.)

Arruda (2019), destaca como uma das principais capacidades do *storytelling* a possibilidade de criar vínculos com seu público e captar sua atenção. Ocorre que, conforme o professor utiliza-se da construção mítica através da Jornada do Herói como narrativa, tanto ele quanto seus alunos embarcam no enredo, de modo a possibilitar uma reciprocidade de sensibilidades e diluição do ambiente real através da própria narrativa (SILVA, 1997).

Uma vez que essa Jornada está presente em toda a *mass mídia* e na construção mítica ao longo do tempo e do espaço utilizar-se dela pelo *Storytelling* é “criar em sala de aula ambientes de aprendizagem onde se desenvolvem padrões de participação social, modos de falar e rotinas comunicativas que estão presentes na cultura dos alunos” (BORTONI, 1993, p.5), além do estudante aprender com mais facilidade quando o conteúdo faz sentido a uma experiência real ou mental que está contextualizada de valor e sentido. (Valença & Tostes, 2019).



Portanto, cabe considerar ainda sobre a presença da Jornada do Herói através do *Storytelling* em sala de aula o argumento de Marques, Miranda & Mamede (2019) de que, para utilizar essa narrativa ativa, o professor deve entender que não se trata de um momento de descontração ou de apenas contar uma história, mas também um momento de debates, de questionamentos, de posicionamento crítico para que assim ocorra um processo de construção de significados individuais e de grupo, de modo a efetivar-se o conhecimento histórico.

Assim sendo, seja através do convite aos alunos para vivenciarem uma jornada heróica, pelo estudo de uma personalidade histórica e a construção do mito em seu entorno ou ainda pela narrativa através de um personagem fictício heróico que se aventura num determinado período histórico e, até mesmo, pelo estudo de mitos heróicos com a Epopéia de Gilgamesh, os Doze Trabalhos de Hércules ou figuras heróicas presentes na *mass mídia* fica claro que “a facilidade de prender a atenção é um dos grandes pontos fortes do *storytelling*.” (HALL, 2021, p.11).

Ao utilizar-se da Jornada Heróica em sala de aula como narrativa o professor dissipa a resistência, chama a atenção dos estudantes e passa a operar no campo da imaginação para trazer significado a um tema (MARQUES, MIRANDA & MAMEDE, 2019) criando vínculos de emoção (ARRUDA, 2019) e de conexão entre o estudante e o que está sendo estudado (VALENÇA & TOSTES, 2019).

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo da pesquisa buscou-se tratar que perspectiva o conhecimento histórico, a partir da construção do mito, apresenta pela Jornada do Herói como estratégia de *Storytelling*. Como visto essa jornada de padrões mitológicos presente desde as mais antigas narrativas míticas, passando pelo cinema atual e, até mesmo, pelas histórias de vida construídas no jornalismo pode ser utilizada no ensino de História para a efetivação do processo de ensino-aprendizagem através da utilização do *Storytelling*, uma metodologia ativa, com foco na construção coletiva a partir do uso da narrativa.

Diante do que foi exposto pode-se verificar a construção do mito não como algo factual e estagnado no tempo e no espaço, mas lançar sobre o mesmo uma visão

histórico-crítica ao entender que a narrativa mítica, ainda que de modo diferente das sociedades primitivas, está presente nas sociedades contemporâneas pela *mass mídia*.

Na seção 2.1 apresentou-se o sentido etimológico da palavra mito e o conceito dessa palavra para diferentes autores. Em seguida, traçou-se uma linha histórica de modo a ser possível observar a construção do mito nas diferentes sociedades. Viuse que nas chamadas sociedades primitivas mito e linguagem estavam conectados cabendo ao mito atender quatro funções essenciais: mística, cosmológica, sociológica e psicológica. Por sua vez, na Antiguidade Clássica, *Mythos* e *Lógos* apareceram pela primeira vez em oposição. Já na Idade Média o mito se mostra presente em todas as camadas da sociedade e na Idade Moderna há uma forte tentativa de afastamento do mesmo. Entretanto, a Sociedade Contemporânea traz consigo a presença da narrativa mítica, mais especificamente do *mito heróico*, em diferentes camadas.

Como apontado na seção 2.2 a figura heróica e o mito entorno dessa figura sofre transformações de acordo com os modelos necessários para uma determinada sociedade no tempo e no espaço. A figura heróica se apresenta de diferentes modos em diferentes narrativas cabendo-lhe, ao longo da história, diversos papéis e, portanto, sendo possível ao historiador analisar a construção mítica ao redor desse personagem. Além disso, verificou-se um padrão narrativo de aventura mitológica vivido pelo herói chamado por Campbell (2007) de *monomito* e que tem sido utilizado para a construção de narrativas heróicas em diversas camadas da sociedade. Compreendeu-se então que, utilizar-se dessa jornada possibilita ao professor de História debater acerca dos heróis erguidos no tempo e no espaço e transformar as aulas expositivas pelo uso de uma narrativa presente, pela *mass mídia*, na vida dos estudantes.

Já na seção 2.3 apontou-se para a utilização de uma metodologia ativa chamada *Storytelling* de modo a chamar a atenção dos alunos e despertar o interesse pelo conhecimento histórico num ambiente criativo e colaborativo. Sendo a Jornada do Herói um modelo narrativo aberto, utilizar-se dessa metodologia que privilegia a autoria coletiva e a participação do aluno no processo de ensinoaprendizagem, retirando o estudante do lugar de receptor da informação e o colocando numa posição

central na construção do conhecimento, possibilita a transformação de aulas expositivas em aulas narrativas com um modelo narrativo que está presente na cultura do aluno.

À luz das fontes históricas, com base na revisão bibliográfica e diante das potencialidades apresentadas nessa pesquisa, em resposta à problemática apontada no início do mesmo, buscou-se evidenciar que pelo entendimento da construção do mito e da utilização da Jornada do Herói como estratégia de *Storytelling* em sala de aula é possível que o professor de História cative seus alunos e, com isso, tenha maior facilidade para despertar o interesse desses acerca do conhecimento histórico.

Por fim, cabe ressaltar que o escopo deste trabalho foi compreender a construção do mito, caracterizar a Jornada do Herói como narrativa capaz de gerar conhecimento histórico e entender o *Storytelling* como Metodologia Ativa eficaz para transformação de aulas expositivas, porém abre-se a oportunidade de novos estudos com a proposta de evidenciar a efetividade prática do mesmo em sala de aula. Com isso, outros pesquisadores podem aprofundar-se no tema e desenvolver estudos a partir do que aqui é apresentado, buscando igualmente trazer novas percepções acerca dos efeitos do *Storytelling* e da Jornada do Herói na educação propondo, inclusive, novas estratégias para cativar estudantes e transformar aulas expositivas.

REFERÊNCIAS

Livros:

ARRUDA, Rafael. **Comunicação Inteligente e Storytelling**. Rio de Janeiro: Alta Books. 2019.

BES, P.; PEREIRA, A. S. F.; PESSI, I. G.; CERIGATTO, M. P.; MACHADO, L. R. **Metodologias Para Aprendizagem Ativa**. Porto Alegre: SAGAH. 2019.

CAMPBELL, Joseph. **Isto és tu: redimensionando a metáfora religiosa**. São Paulo: Landy, 2002.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento. 2007.

CAMPBELL, Joseph. **Mito e transformação**. São Paulo: Ágora. 2008. ELIADE,

Mircea. **Mito e realidade**. São Paulo: Perspectiva S.A. 1972.

FICO, Carlos. **História do Brasil Contemporâneo** – da morte de Vargas aos dias atuais. São Paulo: Contexto, 2015.



- HALL, Kindra. **Histórias que inspiram**. Rio de Janeiro: Altas Book. 2021.
- KOTHE, Flavio R. **O Herói**. São Paulo: Ática. 2006.
- LE GOFF, Jacques. **História e Memória**. São Paulo: Unicamp. 2003.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. **Antropologia estrutural**. São Paulo: Editora Cosac Naify. 2015.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. **Antropologia estrutural dois**. São Paulo: Ubu Editora. 2018.
- MARQUES, A. V. C.; MIRANDA, G. J.; MAMEDE, S. P.N. **Revolucionado a Sala de Aula**. São Paulo: Atlas, 2019.
- MARTINEZ, Monica. **Jornada do herói: a estrutura narrativa mítica na construção de histórias de vida em jornalismo**. São Paulo: Annablume, 2008.
- MINOIS, Georges. **A idade de ouro: história da busca da felicidade**. São Paulo: Editora Unesp, 2011.
- MULLER, Lutz. **O herói: Todos nascemos para ser heróis**. Editora Cultrix, 2019.
- SILVA, Maria Betty Coelho. **Contar histórias uma arte sem idade**. São Paulo: Ática. 1997.
- VEYNE, Paul. **Acreditavam os Gregos em Seus Mitos?** São Paulo: Brasiliense. 1983.
- VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor: estrutura mítica para escritores**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.
- XAVIER, Adilson. **Storytelling: Histórias que Deixam Marca**. Rio de Janeiro: Best Business. 2015.

Teses e Dissertações:

- BORBA, Sávio Moreira de. **A importância psicológica dos mitos contemporâneos**. Universidade Federal do Ceará. 2018.
- OLIVEIRA, Daniele de Souza Lopes. **Storytelling como estratégia de ensino no contexto da educação profissional e tecnológica**. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul. Porto Alegre. 2020.
- RIBEIRO, Kelly Cristine. **Contaçon de histórias: seguindo o curso de suas águas**. 2013.

Artigos de Revistas:

- BARROS, José D'Assunção. História cultural e história das ideias. **Cultura**, v.21, 2005. Disponível em: <<https://journals.openedition.org/cultura/3353>>. Acesso em 30 mar. 2021.
- BARROS, José D.'Assunção. Os Tempos da História: do tempo mítico às representações historiográficas do século XIX. **Revista Crítica Histórica**, v. 2, p. 180-208, 2010.

BIDARRA, Íris Daniela Gomes da Silva; ANDRADE, António. Storytelling como componente do jogo. **Atas do 3.º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning**. 2016. P.304- 312.

BORTONI, Stella Maris. A contribuição da Sociolinguística para o desenvolvimento da Educação: dos anos setenta aos anos noventa. **Universidade de Brasília. Texto apresentado como conferência plenária no X Encontro Internacional da AFAL**, México. 1993.

BRUNER, Jerome. A construção narrativa da realidade. **Critical Inquiry**, v. 18, n. 1, p. 1-21, 1991.

CARREIRA, Alessandra Fernandes. O mito individual como estrutura subjetiva básica. **Psicologia: ciência e profissão**, v. 21, n. 3, p. 58-69, 2001.

DA CRUZ, MARCELO SILVERIO. **Mitos - suas origens e sua importância para o homem contemporâneo**. Universidade Federal de Juíz de Fora. 2007.

DOMINGOS, A. A.; DOMINGUES, A. S. O. L.; BISPO, K. S. Storytelling midiático: a arte de narrar a vida como ferramenta para a educação. **VI Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade**. Set. 2012.

DOS SANTOS, Robson Rodrigues; CHAUVIN, Jean Pierre. A jornada do herói como vivência, e não como narrativa. **Revista de Humanidades, Tecnologia e Cultura**, v. 4, n. 1, p. 64-115, 2014.

FISHER, Walter R. The narrative paradigm: *In the beginning*. *Journal of communication*, v. 35, n. 4, p. 74-89, 1985.

FREIRE, Isa Maria. **Da construção do conhecimento científico à responsabilidade social da ciência da informação**. 2002.

KOBORI, Nayara. Storytelling como ferramenta na Educação. **Observatório da Comunicação Institucional**. 2019.

PASTORE, Jassanan Amoroso Dias. Psicanálise e linguagem mítica. **Ciência e Cultura**, v. 64, n. 1, p. 20-23, 2012.

RICÓN, Luiz Eduardo. A jornada do herói mitológico. In: **SIMPOSIO DE RPG & EDUCAÇÃO**. 2006. p. 1-4.

VALENÇA, Marcelo M.; TOSTES, Ana Paula Balthazar. O Storytelling como ferramenta de aprendizado ativo. **Revista Carta Internacional**, v. 14, n. 2, 2019. P. 221-243.

VALLE, Cléa Fernandes Ramos; TELLES, Verônica. O mito do conceito de herói. **Revista do ISAT**, Rio de Janeiro, v. 2, n. 1, p. 01, 2014.

SOUZA, Ana Amália Torres; ROCHA, Zeferino Jesus Barbosa. No princípio era o mythos: articulações entre Mito, Psicanálise e Linguagem. **Estudos de Psicologia**, Natal, v. 14, n. 3, p. 199-206, 2009.

Mídias Digitais:

GALVÃO, Lúcia Helena. **COMO VIVER O MITO**. 87 min. Direção e Produção: Nova Acrópole Brasil. Brasília. 2014. Online. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=tOg7nmnWZm8&t=2661s>>. Acesso em 07 jun. 2021.



