

# APRENDENDO MITOLOGIA GREGA POR MEIO DA LUDICIDADE EM SALA DE AULA: AÇÕES DESENVOLVIDAS NO ÂMBITO DO PROGRAMA DE APOIO ÀS LICENCIATURAS – PROLICEN

III Encontro Nacional de Letras no Litoral Norte da Paraíba - ELLIN-PB, 3<sup>a</sup> edição, de 08/05/2024 a 10/05/2024  
ISBN dos Anais: 978-65-5465-093-9

**FLORENTINO; Caio Severino<sup>1</sup>**

## RESUMO

Dentre as inúmeras civilizações, a grega é a que mais se destaca por suas grandes contribuições e influências no ocidente. Os mitos greco-romanos, desde a antiguidade, são expressões que não só estão presentes de forma implícita na sociedade, como também explicitamente, como é o exemplo dos jogos, filmes, séries, músicas e diversas obras literárias que bebem da fonte da mitologia grega até os dias de hoje. Para além disso, consideramos que os mitos greco-romanos podem colaborar significativamente para o aprendizado interdisciplinar de crianças e jovens, de forma lúdica e divertida, tendo em vista que esta temática, embora seja tão importante e atual, não se fazem muito presentes no contexto de sala de aula. Desta forma, este trabalho busca apresentar três propostas didáticas que foram desenvolvidas no âmbito do Programa de Apoio às Licenciaturas (PROLICEN), que serão aplicadas posteriormente em uma turma de ensino básico de escolas do Litoral Norte da Paraíba, através do projeto “Uma Odisseia Literária no Litoral Norte/PB”. Sendo assim, compõem o referencial deste trabalho os seguintes autores: Peixoto (2017); Kishimoto (2008); Fortes & Miotti (2014), entre outros autores. A proposta é de intervenção escolar, com uma abordagem de caráter qualitativo, configurando-se em uma pesquisa-ação, tendo em vista que pretendemos colaborar com o conhecimento cultural por meio de jogos e recursos intertextuais. Levando em consideração que as ações do projeto ainda serão aplicadas, pretendemos atingir os seguintes resultados: a) promover a prática de leitura em sala de aula; b) despertar a curiosidade sobre a cultura greco-romana e compreender a importância desta para a contemporaneidade; c) a participação dos estudantes com as propostas que serão trabalhadas; e d) a experiência docente no âmbito do Prolicen.

**PALAVRAS-CHAVE:** Mitologia Grega, Ludicidade, Propostas Didáticas, Prolicen

<sup>1</sup> Universidade Federal da Paraíba - Campus IV, caio.severino02@gmail.com