

# 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, 3ª edição, de 08/05/2024 a 10/05/2024  
ISBN dos Anais: 978-65-5465-093-9

FLORENTINO; Caio Severino<sup>1</sup>, DANTAS; Michelle Bianca Silva<sup>2</sup>

## RESUMO

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

Caio Severino Florentino<sup>[1]</sup>

Michelle Bianca Silva Dantas<sup>[2]</sup>

## INTRODUÇÃO

A cultura grega é amplamente reconhecida como uma das mais influentes na história da humanidade, deixando um legado duradouro que permeia diversas áreas do conhecimento e da cultura. Seus mitos, 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 atuais. 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 faz muito presente no contexto de sala de aula.

Desta forma, este estudo pretende apresentar três propostas didáticas que foram desenvolvidas no âmbito do Prolicen – Programa de Apoio às Licenciaturas, que serão aplicadas posteriormente em uma escola-campo do Litoral Norte da Paraíba, através do projeto “Uma Odisseia Literária no Litoral Norte/PB”. Projeto este que tem por objetivo levar estes conhecimentos da cultura clássica para a sala de aula, por meio de recursos textuais e intertextuais, envolvendo leitura de mitos gregos, rodas de conversa e atividades diversificadas como jogos e produção de textos, proporcionando, então, aos estudantes um conhecimento cultural através de uma abordagem interdisciplinar, bem como a aquisição da competência leitora e habilidades específicas, como pensamento crítico, interação social, entre muitas outras. Sendo assim, compõem o referencial teórico deste trabalho os seguintes autores: Peixoto (2017), Antunes (2003), Fortes e Miotti (2014), Kishimoto (2008) 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, que foram confeccionados pelo próprio autor, além de outros recursos.

Este trabalho apresenta uma abordagem qualitativa, configurando-se uma pesquisa-ação, tendo em vista que pretendemos contribuir com a qualidade de aprendizagem dos alunos da Rede Básica do Litoral Norte-PB, e também para o enriquecimento do conhecimento cultural por meio de recursos textuais, intertextuais e atividades que promovam a interação entre aluno e professor, aluno e aluno, e aluno-professor-aluno. Quanto aos instrumentos para a coleta de dados, utilizamos como base os estudos bibliográficos de autores que tratam dos temas centrais deste trabalho, e que nos permitiram tanto aprimorar nossa prática pedagógica, como também o desenvolvimento de novas propostas didáticas, as quais descreveremos como elas serão executadas no trabalho.

Nesse sentido, 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. Em síntese, esperamos que este estudo possa auxiliar também na formação dos estudantes de Letras/CCAE, permitindo a aquisição e a atualização de novas práticas pedagógicas, bem como a contribuição para os alunos do Ensino Básico, sobretudo, no processo de formação de leitores.

### 1. INTERSECÇÕES ENTRE MITOLOGIA, LUDICIDADE E EDUCAÇÃO: UMA ABORDAGEM TEÓRICA E PRÁTICA NO PROLICEN

Dentre as inúmeras civilizações que contribuíram para o avanço do conhecimento humano, a grega é a que mais se destaca, tendo em vista que seus pensamentos e conhecimentos passaram a moldar as sociedades ao redor do mundo, principalmente a cultura ocidental. Conforme Assis (2013), os gregos destacam-se pela filosofia, democracia, arte poética, esta última que nos deixou uma série de mitos envolvendo deuses gregos e como eles eram responsáveis por direcionar os acontecimentos da humanidade. Vale lembrar que os gregos eram politeístas, ou seja, acreditavam que existiam vários deuses e que cada um era responsável por uma função no mundo.

Segundo Fortes e Miotti (2014), há diversas referências da cultura grega presentes no imaginário popular contemporâneo, pois a indústria de entretenimento audiovisual – que é responsável pela criação de filmes, séries e jogos – bebem desta fonte para desenvolverem seus projetos. A partir disso, um exemplo que ilustra bastante a colocação dos autores, é a saga *Percy Jackson*, que narra a história de um garoto semideus, que descobre ser filho de Poseidón, e que conta com cinco livros, dois filmes, e recentemente uma série que foi lançada no final de 2023, pela plataforma de *Streaming Disney+*. Nesse sentido, nota-se que essas referências se fazem bastante presentes em nosso cotidiano, mas na maioria das vezes, não percebemos. Os autores Fortes e Miotti (2014) também enfatizam a importância de levar tais conhecimentos para os estudantes,

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

<sup>2</sup> Universidade Federal da Paraíba - Campus IV, michellebianca86@hotmail.com

pois se há diversas intertextualidades presentes em nossa cultura, que possuem fortes referências à mitologia greco-romana, faz-se necessário que estes conhecimentos sejam aproveitados e levados até os estudantes.

De acordo com Silveira e Sampaio (2011), os mitos oferecem símbolos ricamente carregados de significado, desempenhando um papel fundamental, na compreensão do mundo, na orientação moral e nas práticas culturais, e que estes valores moldam a maneira como uma cultura específica interpreta a vida e o mundo com os quais interage. Entretanto, Peixoto (2017) aponta que a mitologia não deve ser vista apenas como narrativas fantasiosas, que falam sobre os deuses e suas características simbólicas, servindo apenas como forma de entretenimento para os leitores, pois ela surgiu com o intuito de interpretar os fenômenos existenciais da humanidade. Deste modo, o autor segue dissertando que os mitos greco-romanos constituem temáticas diversificadas e possuem um fundo educativo, destacando um modo de pensar a formação humana. Em outras palavras, independentemente de o mito haver como tema central dilemas familiares, infidelidade entre casais, conflitos entre divindade e humanos etc, é possível identificar um teor educacional que atua como forma de pensar as próprias virtudes do indivíduo leitor enquanto ser humano. Assim, percebemos que a mitologia grega pode ser aliada ao processo de educar, principalmente de forma dinâmica e lúdica.

A etimologia da palavra “ludicidade” vem do latim *ludus*, que significa “jogo”. Sobre o lúdico, Kishimoto (2008), afirma que é um instrumento cultural que possibilita a aprendizagem e o desenvolvimento do jovem, bem como a formação e apropriação de conceitos. Consoante ao pensamento de Kishimoto (2008), Feijó (1992) também acrescenta que “(...) o lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, fazendo parte das atividades essenciais da dinâmica humana caracterizada por ser espontânea, funcional e satisfatória (Feijó, 1992, p. 2)”. Em síntese, compreendemos que a ludicidade não é só um instrumento cultural, mas também uma necessidade básica, e por meio dela é possível aprender enquanto se diverte. Assim, ao integrar este recurso à prática pedagógica dos profissionais da educação, garantirá bons resultados não somente a eles, mas também aos alunos.

Quanto aos jogos, Antunes (2003) conceitua estes como atividades que proporcionam diversão, brincadeira, envolvendo regras que devem ser observadas enquanto os envolvidos jogam. Além disso, ele ainda destaca que nos jogos também há “balanço, oscilação, astúcia, estratégia, manobra”, ampliando assim, a noção de jogo para uma “ferramenta educativa” que é capaz de auxiliar o desenvolvimento pessoal e cognitivo dos indivíduos, independentemente de haver um ganhador ou perdedor. Dessa maneira, comprehende-se que os jogos são ótimas ferramentas e podem ser aliadas à prática pedagógica dos profissionais da educação, possibilitando a aquisição dessa ferramenta como recurso didático em suas aulas. Sobre a utilização de jogos no âmbito educacional, Antunes (2003, p. 36) pontua que este recurso:

(...) ganha um espaço como ferramenta ideal da aprendizagem na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno como todo pequeno animal adora jogar e joga sempre e principalmente sozinho e desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social. O jogo ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve, enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulado e avaliador da aprendizagem (Antunes, 2003, p. 36).

Assim, constata-se que os jogos, integrados no ensino e aprendizagem, proporcionam um ensino de qualidade no Ensino Básico, promovendo o aprendizado de maneira eficaz por parte dos alunos, a interação e a ludicidade em sala de aula. Quanto ao professor, ao aderir estes recursos à sua prática pedagógica, terá a satisfação de atingir seus objetivos em relação à aplicação de conteúdos e também ao apreço pela sua profissão. Assim, consideramos que a promoção da ludicidade, em sala de aula, como forma de diversão e aprendizado, é fundamental, pois, como afirma Mello *et al* (2014, p. 182):

Mediante a ludicidade o indivíduo forma conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas, integra percepções e se socializa, proporcionando o estabelecimento de relações cognitivas, simbólicas e produções culturais (Mello *et al*, 2014, p. 182).

Sendo assim, todas as atividades didáticas desenvolvidas envolvem estes objetivos, visando promover uma abordagem interdisciplinar aos estudantes da Rede Básica de Ensino, com o intuito deles conhecerem a cultura clássica, esta que se faz tão presente no imaginário contemporâneo. Despertar nos estudantes a curiosidade sobre a cultura greco-romana também é um de nossos propósitos, pois, aprender sobre a importância dela para a civilização ocidental, nos faz conhecer outras culturas que antecederam a nossa, principalmente certos aspectos da identidade brasileira, como destacam Fortes e Miotti (2014):

Colocando em perspectiva, os valores do mundo clássico poderão ser motivo de discussão dos valores do nosso mundo, cujo conhecimento é franqueado também quando nos colocamos diante de nossas origens: indígenas, africanas, europeias, asiáticas, clássicas, múltiplas (Fortes; Miotti, 2014, p. 161).

Por outro lado, os mitos gregos proporcionam o prazer estético e novas percepções de pensar a existência humana, (re)pensar e refletir nossas ações diante de situações cotidiana. E, tendo em vista que a escola possui o papel de auxiliar no desenvolvimento social dos indivíduos, para se tornarem bons cidadãos, os mitos greco-romanos podem colaborar para a aquisição de tais habilidades e competências. Além do mais, pode também promover o prazer estético, conforme afirma Silveira e Sampaio (2011) e Peixoto (2017).

Sendo assim, a participação dos estudantes é importante, para que sejam obtidos bons resultados por meio das propostas que serão trabalhadas. Além dos resultados esperados por parte dos estudantes, é importante também destacar a importância da vivência da experiência docente no âmbito do Prolicen para o discente responsável por aplicar o projeto, considerando que este é o ponto principal e norteador do Programa de Apoio às Licenciaturas. Referente a isso, a resolução nº 04/2020 do Conselho Superior de Ensino, Pesquisa e Extensão da Universidade Federal da UFPB (CONSEPE/UFPB), que trata do processo em função de formalizar a existência legal do Programa de Apoio às Licenciaturas (Prolicen), destaca no art. 3 que:

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

<sup>2</sup> Universidade Federal da Paraíba - Campus IV, michellebianca86@hotmail.com

Os objetivos do Prolicen/UFPB são:

- a) contribuir para a constante melhoria da qualidade dos cursos de licenciaturas da instituição;
- b) incentivar a permanência dos estudantes nos cursos de licenciaturas da instituição;
- c) contribuir para a efetivação da articulação entre os cursos de licenciatura da instituição e as escolas de educação básica públicas do estado da Paraíba;
- d) estimular o desenvolvimento e uso de metodologias de ensino ativas, tanto no âmbito da prática do professor-formador, como na preparação do licenciando para o exercício da docência e atividades pedagógicas no âmbito da educação formal e não formal (Conselho Superior de Ensino, Pesquisa e Extensão, 2020).

Nesse sentido, o graduando consegue adquirir, por meio do projeto, a experiência docente, bem como realizar a promoção de contribuições significativas para o Ensino Básico, além de evidenciar o contexto em que estará inserido após o fim da graduação, em que atuará como profissional da educação. A seguir veremos algumas propostas que podem ser utilizadas, a fim de alcançarmos o objetivo do trabalho com a mitologia de maneira lúdica.

## 1. MITOLOGIA EM AÇÃO: ALGUMAS PROPOSTAS DIDÁTICAS

Com relação ao planejamento das atividades propostas, optamos por seguir a sequência didática básica de Rildo Cosson (2009), visando promover uma boa recepção do projeto por parte dos estudantes da Rede Básica de Ensino e cumprir com os nossos objetivos gerais e específicos. Sobre as sequências didáticas, Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004) defendem que estes são recursos que podem nortear os profissionais da educação na condução das aulas e no planejamento das intervenções, pois é composta por uma estrutura clara e ordenada para o ensino. Isso permite que os professores possam definir seus objetivos, organizar o conteúdo que pretende trabalhar, escolher atividades estratégicas e práticas, para que, enfim, ocorra o processo de avaliação desse processo. Nesse sentido, adaptamos a sequência didática de Cosson (2009) – que é composta pelas etapas de Motivação, Introdução, Leitura e Interpretação – e acrescentamos outras duas etapas, a de Revisão e Culminância, pois é importante que os estudantes tenham a oportunidade de colocarem em prática os conhecimentos apreendidos, e não somente armazenar os conteúdos e repetir informações óbvias, ação que é bastante comum na educação básica.

Além da adição de dois novos módulos, mesclamos as etapas de Leitura e Interpretação, tendo em vista que ambas atuam melhor quando são trabalhadas juntas, possibilitando a leitura compartilhada de textos literários e a discussão de interpretações sobre as histórias lidas. Assim, temos a sequência didática formada em cinco módulos: I) Motivação; II) Introdução; III) Leitura e Interpretação; IV) Revisão; e V) Culminância.

Propomos que as ações didáticas ocorram em cinco encontros, em uma turma de 7º série do ensino fundamental e que seja trabalhado uma etapa da sequência didática em cada um deles. A seguir, descreveremos com mais detalhes as atividades didático-pedagógicas.

### 2.1.1 Proposta I: Caixa de Pandora e contação de História

No primeiro encontro da oficina, ocorre a apresentação do projeto, bem como uma atividade diagnóstica, para coletar informações sobre o que os estudantes conhecem acerca da mitologia grega. A partir dessa sondagem, segue-se a primeira proposta didática, a qual intitulamos como "Caixa de Pandora para Contação de História", conforme vemos abaixo:

Figura 1 – Caixa de Pandora para Contação de História



Fonte: Acervo do próprio autor (2024)

Este recurso deverá funcionar para uma contação oral do mito de Pandora, utilizando como suporte a caixa enfeitada, que simulará a própria caixa do Mito, como forma de ressignificação da narrativa. Nesta caixa, haverá chocolates acompanhados de uma lembrancinha para serem entregues aos estudantes no final do encontro, com o intuito de presenteá-los por terem participado da aula e também para motivá-los a comparecerem aos próximos encontros. Destaca-se também que, ao contar a narrativa de Pandora, poderemos realizar perguntas sugestivas aos alunos, de modo que eles possam responder de acordo com suas reflexões.

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

<sup>2</sup> Universidade Federal da Paraíba - Campus IV, michellebianca86@hotmail.com

Com este exercício inicial, temos, então, uma ferramenta lúdica e essencial para concluirmos a primeira etapa da sequência didática. Isso porque, assim como trabalharemos as habilidades de pensamento crítico e reflexão, considerando que os estudantes responderão perguntas em que eles terão que se colocar no lugar do personagem para resolver certos dilemas e debater sobre questões como: "Você abriria a caixa de pandora, mesmo depois uma divindade ordenar que não era para abrir?", "Por que?", "O que você acha que tem dentro da caixa de pandora que ela não pode abrir, coisas boas ou ruins?", "Você acha a narrativa parecida ou semelhante a alguma outra história que já tenha contado? Qual?" e assim sucessivamente. Em seguida, veremos a segunda proposição.

### 2.1.2 Proposta II: Jogo da Memória Mitológico

Nessa etapa, a ideia é apresentar para a turma alguns aspectos da cultura greco-romana e sua influência na arte, na literatura etc. Para este encontro, a aula seria dividida em dois momentos: primeiro, teríamos uma aula expositiva e dialogada, abordando as temáticas citadas anteriormente, com o auxílio de *datashow*, *slide* e quadro branco como recursos didáticos. No segundo momento, seria realizado um jogo da memória como recurso auxiliar, pretendendo, assim, consolidar o conteúdo apresentado na aula expositiva. Na figura 2, é possível visualizar algumas cartas do jogo que produzimos:

**Figura 2 – Jogo da memória mitológico**



Fonte: Acervo do próprio autor (2024)

Com a turma dividida em quatro equipes, o jogo da memória mitológico deverá ser iniciado com um representante de cada grupo para disputarem uma brincadeira de "pedra, papel ou tesoura", para decidir a ordem de jogada. O jogo deve ser organizado em duas fileiras denominadas A e B, enquanto na primeira estão as cartas com as divindades mitológicas, na segunda se encontram as suas características. No jogo da memória tradicional, os jogadores devem encontrar os pares iguais para marcarem pontos, por outro lado, neste jogo, é preciso encontrar a característica pertencente à divindade representada na carta, o que garantirá 3 pontos e a oportunidade de jogar novamente. Caso a combinação esteja incorreta, a vez da jogada é passada para a próxima equipe. Destaca-se ainda que a equipe poderá marcar +2 pontos bônus, caso eles resgatem conhecimentos referente ao Deus mencionados, no primeiro momento da aula, por exemplo, o seu nome na mitologia romana, uma curiosidade, a genealogia etc. Com isso, ao final vencerá a equipe que marcar mais pontos.

Em síntese, esta ferramenta didática contribuirá para a formulação dos conhecimentos aprendidos neste encontro, pois o jogo da memória atua como uma ferramenta aliada à aula expositiva, pois como bem destaca Mello *et al.*(2014):

Os jogos devem (...) estar devidamente associados aos conteúdos e aos objetivos da aprendizagem, auxiliando a parte teórica, tornando o ensino mais prazeroso e dinamizando o trabalho dos profissionais da área da educação (Mello *et al.*, 2014, p. 182).

Dessa forma, esta ferramenta promove a ludicidade, a interação social e a diversão entre os estudantes, fugindo um pouco do modelo tradicional de ensino, em que os alunos só escutam passivamente e prestam atenção naquilo que é repassado pelo professor, sem a oportunidade de colocar em prática os conhecimentos apreendidos. No próximo tópico, veremos mais uma fase dessa trilha propositiva.

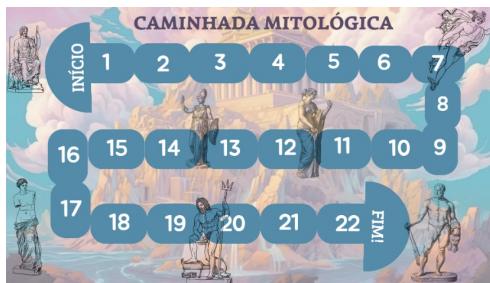
### 2.1.3 Proposta III: Jogo da Trilha – Caminhada Mitológica

Considerando que, no encontro I e II, os estudantes tiveram contato com a cultura grega e a sua simbologia por trás dos mitos, na aula III, eles devem ler e discutir as narrativas mitológicas. Já no encontro IV, pretendemos trabalhar com uma ferramenta didático-pedagógica que permita aos estudantes, não só a diversão e a ludicidade, em sala de aula, mas também que eles possam revisitar os conhecimentos, as atividades e os diálogos referentes às aulas anteriores, de forma divertida, dinâmica e interativa. Com isso, para o módulo de Revisão será realizado o jogo "Caminhada Mitológica", que consiste em um jogo de tabuleiro, montado por nós graficamente, por meio da plataforma Canva, impresso em cartolina tamanho 48x66cm e colado em um papelão de mesma dimensão. Abaixo se encontra a figura 3, que apresenta o *Print Screen* do tabuleiro:

**Figura 3 – Jogo de trilha**

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

<sup>2</sup> Universidade Federal da Paraíba - Campus IV, michellebianca86@hotmail.com



Fonte: Acervo do próprio autor (2024)

Além do tabuleiro, o jogo conta com 35 perguntas sobre a mitologia grega, envolvendo as temáticas que serão vistas ao decorrer dos encontros do projeto. São 25 cartas com consequências que podem tanto alavancar as chances de vitória, como podem ocasionar a derrota no jogo da equipe jogadora ou da adversária. Teremos 4 unidades de bonequinhos para servir como andarilho da trilha e dados, para que os jogadores possam jogar e contabilizar a quantidade que casas que devem ser avançadas. Nesse sentido, o jogo funcionará em equipes de, no máximo, quatro integrantes, com um jogador representante de cada grupo para disputar na "pedra, papel ou tesoura" e decidir a ordem de jogada do jogo.

Dessa forma, a partida terá início com o primeiro jogador lançando o dado, e, em seguida, escolhendo um número de 1 a 60 que corresponde a uma pergunta que deve ser respondida, ou uma consequência, que pode variar entre ficar uma rodada sem jogar, escolher um jogador para voltar duas casas, retornar para o "início", entre outras. Se for uma pergunta, o jogador e a equipe deverão responder em conjunto dentro do tempo estipulado, e, caso a resposta esteja correta, deverá avançar a quantidade de casas correspondente ao número que caiu no dado. Agora, se a resposta estiver incorreta, a equipe ficará sem avançar a casa, passando a vez de jogar para o próximo grupo.

Dessa maneira, os alunos poderão demonstrar os conhecimentos adquiridos ao decorrer dos encontros, respondendo perguntas, por meio desta ferramenta didática, ao mesmo tempo em que desenvolverão habilidades de interação social, argumentação, pensamento crítico e reflexão. Além disso, o próprio discente mediador do projeto conseguirá avaliar a sua didática, através desta ferramenta, pois, se os estudantes compreenderem os conteúdos abordados, necessariamente será uma evidência de que os objetivos das oficinas foram alcançados. Caso os alunos demonstrem dificuldades durante essa e as outras atividades didáticas, poderemos repensar as metodologias e estratégias de ensino, visando melhorar a linguagem e aprimorar as habilidades didáticas no exercício da prática docente.

#### CONSIDERAÇÕES FINAIS

Constata-se que, a partir da mitologia greco-romana, é possível aprendermos novos conhecimentos que contribuem para a nossa formação intelectual e cidadã, conforme destaca Peixoto (2008). Além disso, ela pode proporcionar o enriquecimento do repertório cultural dos estudantes, a partir de um melhor entendimento acerca de nossas raízes da Antiguidade ocidental.

As implicações dos jogos, na prática pedagógica, podem trazer-nos uma nova visão desse recurso, para além do senso comum que se restringe a ideia de mero "passatempo" e "descontração". Nesse sentido, com a utilização dos jogos nas atividades didáticas, no âmbito escolar, o profissional da educação consegue tornar o ensino mais dinâmico, lúdico e promissor para os seus estudantes, através de uma perspectiva de ensino e aprendizagem significativas.

Em conclusão, esperamos que este trabalho possa auxiliar os profissionais da educação, permitindo a aquisição e a atualização de novas práticas pedagógicas com jogos, bem como a contribuição para os pesquisadores da área dos estudos sobre a mitologia no contexto do Ensino Básico. Área esta que, inclusive, ainda precisa ser melhor difundida em nosso país.

#### REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis: Vozes, 2003.

ASSIS, Ana Figueiredo de. **Influências da Grécia Antiga no Mundo Ocidental**.UFU, 2013. Disponível em:  
<http://www.petbio.ib.ufu.br/node/219#:~:text=Hoje%2C%20a%20religi%C3%A3o%20grega%20se,nos%20deixaram%20v%C3%A1rios%20avan%C3%A7os%20matem%C3%A1ticos>. Acesso em: 03/06/2024.

CONSELHO SUPERIOR DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO. **Resolução** nº 04/2024. Disponível em:  
<https://www.ufpb.br/prg/programas/prolicen/documents/resp04-20.pdf/view>. Acesso em: 03 jun. 2024.

COSSON, Rildo. **Letramento Literário: Teoria e Prática**. 2º ed. - São Paulo: Contexto, 2009.

DOLZ, Joaquim; NOVERRAZ, Michele; SCHNEUWLY, Bernard. **Sequências didáticas para o oral e a escrita:** apresentação de um procedimento. In: DOLZ, Joaquim; SCHNEUWLY, Bernard e colaboradores. Gêneros orais e escritos na escola. Trad. E Org. de Roxane Rojo e

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

<sup>2</sup> Universidade Federal da Paraíba - Campus IV, michellebianca86@hotmail.com

FEIJÓ, Olavo Guimarães. **Corpo e movimento:** uma psicologia para o esporte. Rio de Janeiro: Shape, 1992.

FORTES, Fábio., MIOTTI, Charlene. **Cultura Clássica e Ensino:** Uma Reflexão Sobre a Presença dos Gregos e Latinos na Escola. Organon, Porto Alegre, V. 29, n. 56, p. 153-173, jan/jun. 2014.

KISHIMOTO, Tizuko Mochida. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação.** Cortez, 2017.

MELLO, Regina Oneda; et al. **A Ludicidade no Ensino de Língua Portuguesa nas Séries Finais.** Unoesc & Ciência, p. 181-190, 2014.

PEIXOTO, Enock da Silva. **A mitologia e a tragédia como formas de pensar a educação.** Rio de Janeiro, Educação pública. 2017.

SILVEIRA, Carlos., SAMPAIO, Meire. **Das Águas Míticas do Stygian:** Reflexos da Personificação de Narciso sobre a Sociedade Contemporânea. Theoria, Minas Gerais, n. 11, v. IV. 2011.

[1] Graduando do Curso de Letras Português da Universidade Federal da Paraíba – UFPB/Campus IV, caio.severino02@gmail.com

[2] Professora Doutora do Curso de Letras da Universidade Federal da Paraíba – UFPB/Campus IV, michellebianca86@hotmail.com

**PALAVRAS-CHAVE:** Mitologia Greco-romana, Ludicidade, Propostas Didáticas, Prolicen