



MITOLOGIA GRECO-ROMANA E GAMEIFICAÇÃO: REPENSANDO PERSPECTIVAS DE ENSINO-APRENDIZAGEM

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

CAZUZA; Uilma Pereira¹

RESUMO

A mitologia greco-romana abarca muitos conhecimentos, de modo a explicar fenômenos naturais e sobrenaturais, a existência de deuses etc. Ela se relaciona com a sociedade contemporânea, em diversos âmbitos, vale destacar: os jogos esportivos, a arquitetura, a literatura, a educação, a música, o teatro, as artes em geral. Considerando a mitologia, suas características e possibilidades formativas, podemos e devemos trabalhá-la nas escolas com a finalidade de mediar e ampliar os conhecimentos dos alunos. Nesse contexto, é de suma importância promover uma prática educativa, na qual os alunos conheçam os mitos e, através deles, possam refletir e desenvolver o pensamento crítico e reflexivo, associando e percebendo que eles estão muito presentes na sociedade atualmente. Os professores podem propor novas práticas de ensino, desenvolver jogos educativos, como novas possibilidades metodológicas. Nessa perspectiva, promover aulas sobre a mitologia greco-romana podem proporcionar aulas mais dinâmicas com a participação dos alunos como protagonistas, nas quais haja realização de perguntas e respostas, para observar os conhecimentos prévios deles. Assim, contar histórias ou utilizar recursos audiovisuais acerca de narrativas de um ou dois mitos, considerando a faixa etária dos alunos, pode ser uma ressignificação necessária. Com isso, propomos uma sequência didática, a partir de um mito, em sala de aula, pode realizar-se sondagem, contextualização, exposição de imagens. Na aula seguinte, exibição ou leitura compartilhada do mito, questionário e roda de conversa, elaboração de cartaz. Finalizando com a construção de um possível jogo, o qual chamaremos de “repensando os mitos na educação”. Contendo imagens/perguntas relacionadas ao mesmo e a aprendizagem objetivada, associando o contexto do mito ao contexto da sociedade atualmente, a partir da gameificação, com base na leitura e/ou interação, os alunos podem desenvolver o gosto pelas leituras dos clássicos literários. Portanto, muitas são as possibilidades de práticas educativas, para ampliar os saberes do professor-aluno, aluno-professor.

PALAVRAS-CHAVE: Mitologia greco-romana, Práticas educativas, Jogo mitológico, Atualidade

¹ Universidade Federal da Paraíba - UFPB, Campus IV, Centro de Ciências Aplicadas e Educação - CCAE, swilma193@gmail.com