

*Renata de Mello Santos Leviski
Aira Suzana Ribeiro Martins*

QUEM SOU EU ? MITOLOGIA GREGA

*A construção do jogo como estratégia
para a pesquisa escolar*



Rio de Janeiro, 2024

Quem sou eu? Mitologia grega

A construção do jogo como motivação para a pesquisa escolar

Renata de Mello Santos Leviski

Aira Suzana Ribeiro Martins

Quem sou eu? Mitologia grega

A construção do jogo como motivação para a pesquisa escolar

1ª Edição



Rio de Janeiro, 2024

COLÉGIO PEDRO II

PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO E CULTURA

BIBLIOTECA PROFESSORA SILVIA BECHER

CATALOGAÇÃO NA FONTE

L666 Leviski, Renata de Mello Santos
Quem sou eu? Mitologia grega : a construção do jogo como
motivação para a pesquisa escolar / Renata de Mello Santos Leviski ;
Aira Suzana Ribeiro Martins. - 1. ed. - Rio de Janeiro: Imperial Editora,
2024.

53 p.

Bibliografia: p. 52-53.

ISBN: 978-65-5930-107-2.

1. Anos iniciais do Ensino Fundamental - Estudo e ensino. 2.
Letramento informacional. 3. Pesquisa escolar. 4. Jogos educativos. I.
Martins, Aira Suzana Ribeiro. II. Colégio Pedro II. III. Título.

CDD 372.34

Ficha catalográfica elaborada pela Bibliotecária Simone Alves – CRB7 5692.

RESUMO

LEVISKI, Renata de Mello Santos. **Quem sou eu? Mitologia Grega: a construção do como motivação para a pesquisa escolar.**2022. Produto Educacional (Mestrado Profissional em Práticas de Educação Básica) – Colégio Pedro II, Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura, Rio de Janeiro, 2022

Observa-se, nos anos iniciais do Ensino Fundamental, grande dificuldade dos estudantes em buscar e delimitar material para a realização de pesquisas escolares. Os trabalhos apresentados por alunos da escola básica são, frequentemente, meras reproduções de textos, contendo informações além das necessárias. Essas constatações, também são corroboradas por estudos acadêmicos voltados para o letramento informacional. Considerando a pesquisa escolar como método de aprendizagem, essa forma de letramento refere-se ao conhecimento que necessita da orientação de um professor. Acredita-se que o processo de ensino-aprendizagem que tenha o Letramento Informacional como um de seus objetivos, nos anos iniciais, pode contribuir para a construção dos conhecimentos no ambiente escolar e para a formação de cidadãos mais reflexivos e críticos. Dada a facilidade do acesso à informação, a abundância de recursos bibliográficos e multimidiáticos, juntamente com a dificuldade em se perceber a informação apropriada e relevante para o conhecimento almejado, tornam o Letramento Informacional primordial para a Pesquisa Escolar. Este trabalho é parte de uma pesquisa de mestrado cujo objetivo geral é desenvolver nos alunos as habilidades de busca, seleção e uso da informação, por meio do Letramento Informacional, tendo como motivação a construção de um jogo. Apresenta-se o relato das atividades desenvolvidas com alunos do 5º ano, os quais, durante as aulas de Literatura, conheceram mitologias de diferentes culturas e criaram um jogo de cartas denominado “Quem sou eu?” com o tema da Mitologia Grega. Para a elaboração do jogo, os alunos tiveram contato com diversas narrativas dessa mitologia e realizaram uma série de pesquisas. A atividade fundamentou-se, principalmente, nas pesquisas de Kishimoto (2011), nas obras de Campello (2003), Cosson (2014), Fialho (2021), Gasque (2010), Antunes (2010) e Rojo (2009), entre outros.

Palavras-chave: Pesquisa Escolar; Letramento Informacional; Ensino Básico; Mitologia; Jogo.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Sequência Básica do Letramento Literário.....	13
Figura 2: Capa do Livro.....	15
Figura 3: Acrósticos produzidos pelos alunos.....	16
Figura 4: Exemplo de arquivo digital sobre o povo Karajá.....	17
Figura 5: Capa do livro Inã Son Wéra.....	18
Figura 6: bonecas produzidas pelos alunos.....	19
Figura 7: Exemplo de arquivo digital sobre Egito Antigo.....	20
Figura 8: Capa do livro O Egito.....	21
Figura 9: Mito de Ísis e Osíris.....	23
Figura 10: Exemplo de atividade, com marcações do aluno.....	24
Figura 11: listagem dos conhecimentos prévios.....	25
Figura 12: Capa do livro A Saga de Hércules.....	26
Figura 13: Árvore Genealógica dos deuses gregos.....	27
Figura 14: Alunos realizando a atividade em grupos.....	27
Figura 15: Arquivo digital sobre a Grécia.....	28
Figura 16: A escolha da Mitologia.....	30
Figura 17: A escolha do jogo.....	30
Figura 18: Jogo Eu Sou?	31
Figura 19: Capa do livro.....	31
Figura 20: Capas dos livros que foram distribuídos.....	32
Figura 21: <i>Layout</i> escolhido para o jogo	34
Figura 22: Arquivo Digital - Marcas que usam nomes da mitologia grega.....	35
Figura 23: Alunos selecionando informações nos textos.....	38
Figura 24: Aluno Auxiliando Colega na Tarefa.....	39
Figura 25: Aluno iniciando a ilustração.....	39
Figura 26: Anotação das regras no quadro.....	40
Figura 27: Peça usada para prender as cartas na cabeça dos jogadores.....	41
Figura 28: Regras definidas após as primeiras jogadas.....	41
Figura 29: Cartas do jogo – frente.....	41
Figura 30: Cartas do jogo – verso.....	45
Figura 31: Caixa do jogo.....	48
Figura 32: Alunos jogando.....	49

Figura 33: O que passamos a saber.....51

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....	09
1 ANTES DA CONFECÇÃO DO JOGO.....	14
2 APRESENTAÇÃO DAS MITOLOGIAS.....	15
3 MONTAGEM DO JOGO.....	31
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	52
REFERÊNCIAS.....	53

APRESENTAÇÃO

A vontade de explorar o tema da pesquisa escolar surgiu ao perceber as dificuldades dos alunos dos anos iniciais em encontrar informações para seus trabalhos. Após quase 30 anos de ensino, essa observação sempre me causou uma angústia, que crescia à medida que a dificuldade aumentava, na mesma proporção em que o acesso à informação também crescia, refletindo-se em trabalhos que, muitas vezes, são simples cópias de textos da internet, com informações desnecessárias. Como professora no Colégio Pedro II por 12 anos e membro da equipe de Literatura desde 2020, cujo foco é a formação do leitor literário, minha ideia é usar a curiosidade dos alunos sobre mitologia como motivação para iniciar um projeto de pesquisa escolar.

A pesquisa na escola surge quando os professores percebem desafios nas aulas ou querem explorar temas específicos do currículo. É uma investigação sobre um assunto definido pelo professor ou pelo grupo, seguindo etapas. Nos cadernos de práticas da BNCC, disponíveis no site do Ministério da Educação e Cultura (MEC), há uma seção de Metodologia de Pesquisa na Escola, em que a pesquisa escolar é considerada uma das ferramentas capazes de levar o aluno a aprender a estudar:

Aprender a pesquisar é indissociável de aprender a estudar. Portanto, é condição fundamental para a ampliação do grau de autonomia dos estudantes, pois favorece o desenvolvimento do artesanato intelectual, impulsionando a construção de novos conhecimentos em qualquer área. Dessa forma, tanto a escrita quanto a leitura precisam ser compreendidas como pano de fundo para o desenvolvimento de diferentes formas de estudar. (Brasil, 2017)

Bagno (2005) destaca que a escola não deve apenas passar informações, mas ensinar os alunos a aprender de forma independente. Ele explica que a palavra "pesquisa" vem do latim, significando procurar com cuidado, buscar informações aprofundadas. Para esse autor, pesquisar é uma maneira de aprender por conta própria, buscando conhecimento sobre

um tema específico.

Outro autor, Demo (1992) complementa as ideias de Bagno (2005), afirmando que a pesquisa busca conhecimento novo, usando um método de questionamento sistemático, crítico e criativo. A pesquisa escolar, orientada pelo professor, visa desenvolver a autonomia, análise, o questionamento, a argumentação e o pensamento crítico dos alunos em relação às informações disponíveis, nos diversos canais de comunicação, inclusive, na escola. Demo (1992,p.2) acrescenta que "A pesquisa persegue o conhecimento novo, privilegiando com seu método, o questionamento sistemático crítico e criativo."

É necessário, porém, que nós, professores, saibamos como conduzir a pesquisa escolar para que essa atividade realmente cumpra seu papel e desenvolva o pensamento crítico dos alunos no processo de construção de conhecimentos. Ninin (2008) esclarece sobre o papel do professor nesse processo:

Ao entendermos pesquisa como o espaço para a construção do conhecimento novo, pautado no questionamento, que busca o desenvolvimento do sujeito crítico, historicamente situado, o professor não poderá seguir modelos convencionais de trabalho, mas terá de planejar momentos de intervenções precisas e sistematizadas junto aos seus alunos. Isso vai desde a organização dos grupos e orientações sobre como trabalhar coletivamente à condução, passo a passo, do desenvolvimento do trabalho. (Ninin, 2008, p.26)

A criação do jogo é o resultado da busca de uma estratégia para desenvolver o Letramento Informacional (LI), através das pesquisas escolares, possibilitando que o estudante aprenda a estudar e a perceber-se como sujeito capaz de produzir conhecimento, deixando de ser apenas consumidor e repetidor de informações.

Uma das referências para a compreensão desse conceito, Kelley Cristine Goncalves Dias Gasque (2010), professora associada da Universidade de Brasília, na área de Ciência da Informação e Educação, com publicações sobre o Letramento Informacional e

comportamento informacional, define o Letramento Informacional como “um processo que integra as ações de localizar, selecionar, acessar, organizar, usar a informação e gerar conhecimento, visando à tomada de decisão e à resolução de problemas” (Gasque, 2010, p.83). Para isso, é necessário capacitar os estudantes para que aprendam a selecionar as informações de maneira mais independente; no início, com orientação do seu professor, com ajuda dos seus colegas de turma, e, posteriormente, de forma individual, expressando, com criatividade e criticidade suas descobertas e aprendizagens.

Tizuko Mochida Kishimoto (2011), uma pesquisadora que se dedica a jogos e brincadeiras, principalmente, na educação infantil, foi uma importante base teórica deste trabalho. A autora apresenta um estudo conceitual do termo jogo e destaca as diferenças, não tão comuns no Brasil, entre as palavras jogo, brinquedo e brincadeira.

Kishimoto (2011) explica que para o seu funcionamento, o jogo requer uma estrutura pré-definida e definição de regras que determinam se haverá competição ou cooperação entre os participantes para alcançarem um objetivo específico. Os jogos possuem um início e um fim e durante sua execução; podem incluir: desafios, necessidade de elaboração de estratégias, habilidades físicas, determinação de vencedores e perdedores. Há uma estrutura sequencial que define cada jogo.

Ressalto que o jogo é uma estratégia, dentre outras que existem para ajudar no processo do LI. Busquei, através do lúdico, desenvolver as habilidades necessárias para a pesquisa, para a leitura crítica das informações e para a escrita criativa, dando ferramentas para que nossos alunos futuramente exerçam sua cidadania de forma consciente e participem ativamente da vida em sociedade.

As atividades sugeridas neste produto, foram desenvolvidas nas aulas de Literatura Infantil, numa turma de quinto ano. No Colégio Pedro II (CPII), a disciplina de Literatura está integrada ao currículo dos primeiros anos do Ensino Fundamental desde a criação desse ciclo educacional, em 1984. A matéria é lecionada em uma aula semanal, de 1 hora e 20 minutos, que ocorre em uma sala específica conhecida como Sala de Literatura, por professores do Departamento dos Anos Iniciais. As aulas são oferecidas para todas as turmas do primeiro ao quinto ano do Ensino Fundamental.

De acordo com o Projeto Político Pedagógico Institucional do CPII, o propósito primordial do estudo da Literatura nos primeiros anos é "fomentar a formação de leitores aptos a discernir as nuances, características distintas, significados, alcance e profundidade das obras literárias" (Colégio Pedro II, 2018, p.127), com objetivos específicos:

- Reconhecer a especificidade do texto literário e as inúmeras possibilidades de apropriação de seus elementos;
- Oportunizar ao aluno o contato com diferentes linguagens e não apenas com a linguagem-padrão, de uso social;
- Estimular o gosto pela leitura auxiliando a criança a acelerar o seu processo de maturação, através da relação real / imaginário;
- Possibilitar o desenvolvimento das estruturas mentais, através do estabelecimento de relações, tais como: eu / outro, eu / as coisas verdadeiras / as coisas inventadas, e do contato com diferentes tipos de tempo e espaço, fazer a criança refletir sobre os problemas de seu tempo, levando-a a desenvolver o espírito crítico;
- Incorporar o texto literário às práticas cotidianas na sala de aula. (Colégio Pedro II, 2018, p.127)

A partir do referencial teórico desta pesquisa, que gerou o produto educacional apresentado, organizamos o Letramento Informacional em etapas, de forma simplificada, buscando encontrar uma sequência pedagógica para o desenvolvimento do LI:

- Primeira etapa - alfabetização informacional: segundo Gasque (2012), o indivíduo desenvolve habilidades relacionadas aos suportes de informação, aprende sobre organização de livros, entre outras habilidades básicas relacionadas com fontes e suportes informacionais.
- De acordo com De Lucca, Caldin e Righi (2015), a American Library Association explica que, depois de alfabetizado informacionalmente, o indivíduo começa a desenvolver a capacidade de reconhecer quando uma informação é necessária, bem como de localizar, acessar avaliar, utilizar, aplicar e criar essa informação, esta poderia ser considerada uma segunda etapa.
- Terceira etapa- apareceria, segundo Gasque e Tescarollo (2010), quando é possível atingir um conjunto de competências que integra as ações de localizar, selecionar, acessar, organizar e gerar conhecimento, visando à tomada de decisão e à resolução de problemas.
- Segundo os mesmos autores, o que aqui classificou-se como etapas, levam o indivíduo a aprender e a formar-se cidadão competente e autônomo na busca e no uso da informação, sendo esta a última etapa do LI.

Este produto pode contribuir com as primeiras etapas do LI, dependendo do desenvolvimento do grupo, pode-se chegar à terceira etapa.

1 Antes da confecção do jogo

A escolha do tema Mitologias ocorreu devido ao interesse que as crianças têm pelas histórias mitológicas, e pela possibilidade de aprenderem não só sobre esse universo, mas também para pensarem nos problemas que enfrentamos hoje em dia. Percebo que estudar mitos as motiva a fazer pesquisas na escola. Desse modo, planejei dez aulas de uma hora e vinte minutos cada para que se desenvolvesse o Produto e realizassem as observações. As atividades foram planejadas pela equipe de literatura do *Campus* São Cristóvão I, do Colégio Pedro II e, a partir delas, elaborei a pesquisa que os alunos fariam e o jogo.

Apresentei aos alunos o mito de criação presente em três mitologias. Primeiro, uma mitologia indígena, do povo Karajá. Mostrei, também, um pouco da cultura desse povo e em seguida as mitologias egípcia e grega. Em todas as aulas de leitura das mitologias, segui a sequência básica do letramento literário na escola, proposta por Cosson (2014):

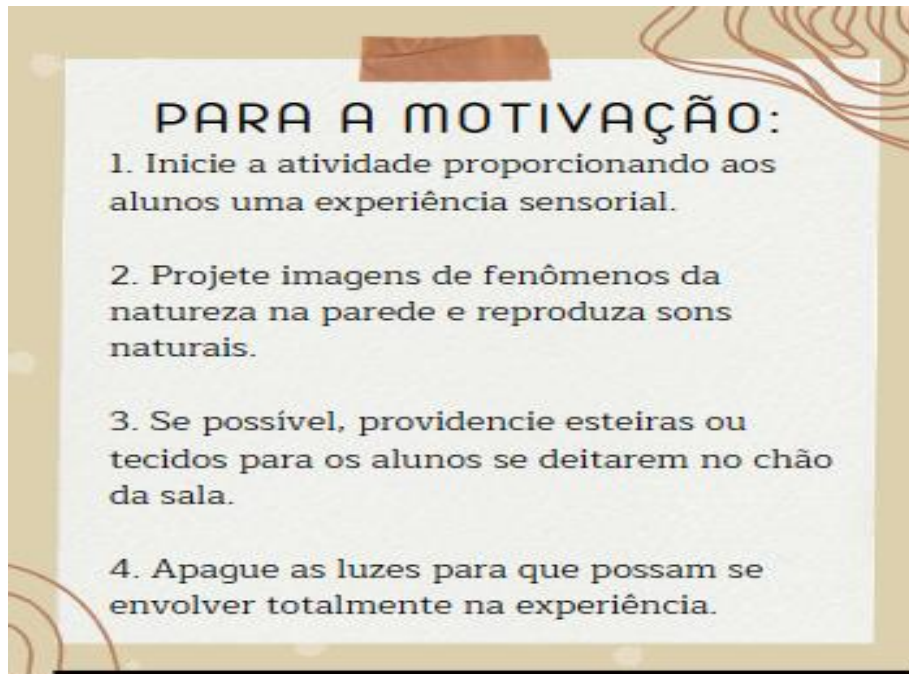
Figura 1 – Sequência Básica do Letramento Literário



(Elaborado pela autora, 2024)

2 Apresentação das Mitologias

PRIMEIRA AULA



É importante levá-los a refletir sobre como seria viverem num tempo em que as explicações científicas para os fenômenos observados eram desconhecidas. Eles devem imaginar como se sentiriam ou como reagiriam diante desses acontecimentos. Para isso é necessário fazer essas intervenções enquanto observam as imagens.



Após essa experiência, religar as luzes e sentar, de preferência em roda para que falem sobre as sensações e as reflexões que foram feitas.

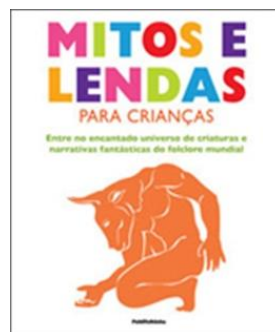


Após as falas, esclarecer que os povos antigos criavam histórias na tentativa de explicar essas forças da natureza quando a Ciência ainda não era suficientemente desenvolvida para compreendê-las.

PARA A LEITURA:

A Sugestão é o livro de Neil Philip (2012), para trabalhar alguns conceitos básicos de Mitologia, lidos diretamente do livro, onde o autor elucida que Mitos são histórias atemporais, diversão, arte, lições, compreensão e não são comprovados. Explica que Mitologias não têm nada a ver com lógicas racionais e científicas, assim como as histórias literárias, muitas vezes, também não.

Figura 2: Capa do Livro

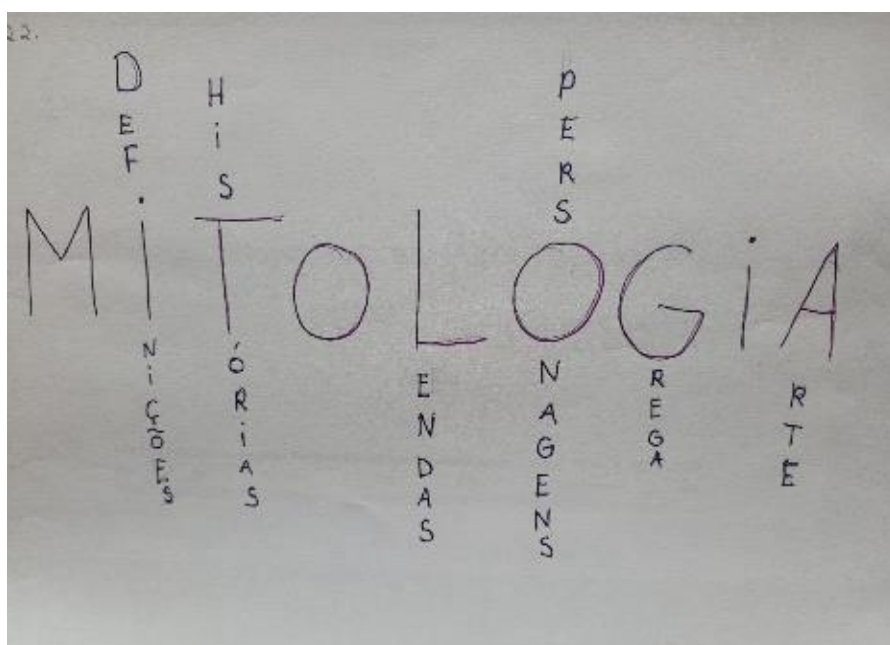
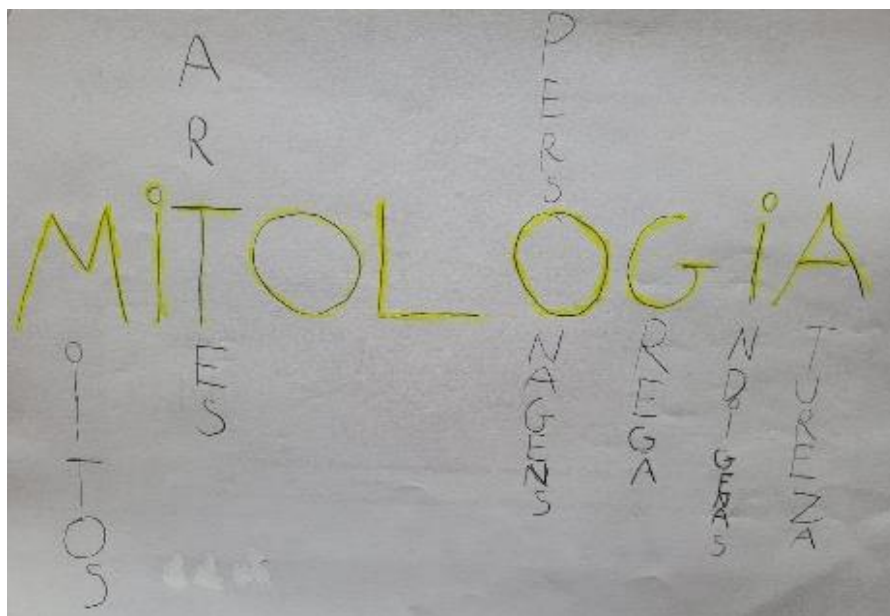


Fonte: Mitos E Lendas Para Crianças | Amazon.com.br

PARA A INTERPRETAÇÃO:

1. A sugestão é trabalhar com a produção de acrósticos.
2. Um acróstico é um poema em que as primeiras letras formam nomes ou conceitos verticalmente.
3. Use a palavra "mitologia" para criar o acróstico.
4. Pedir para que os alunos escolham palavras da aula relacionadas ao tema.

Figura 3: Acrósticos produzidos pelos alunos



Fonte: Acervo da autora, 2022

SEGUNDA AULA

PARA A MOTIVAÇÃO:

Falar sobre o povo Karajá, mostrando imagens sobre eles, os artesanatos que produzem, as festas, as pinturas corporais, as danças e as bonecas, que são consideradas patrimônio cultural imaterial do Brasil.

Figura 4: Exemplo de arquivo digital sobre o povo Karajá



Fonte: acervo da equipe de Literatura *Campus São Cristóvão I*, 2022



A roda é uma prática nas aulas de Literatura do CPII, sentam-se assim para ouvir as histórias, para debater suas ideias e combinar o que será feito no dia.

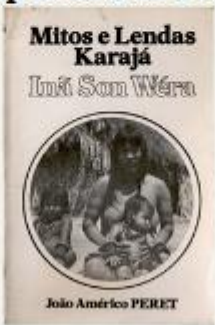


Sentar em roda é uma prática essencial nas aulas de Literatura, é uma reconexão com as tradições antigas, quando as pessoas se reúnem em círculo para escutar os contadores de histórias, os griots, os mais velhos, e também para se comunicarem e decidirem questões cruciais.


PARA A LEITURA:

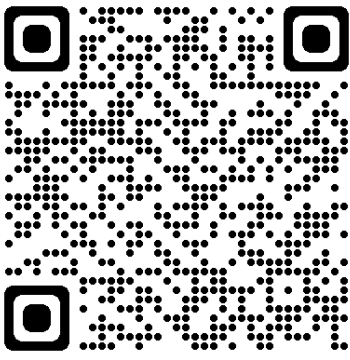
Sugiro a leitura da primeira história do primeiro capítulo do livro Inã Son Wéra: “A criação do mundo: A primeira origem dos Inã”.

Figura 5: Capa do livro Inã Son Wéra



Fonte: https://etnolinguistica.wdfiles.com/local-files/biblio%3Aperet-1979-mitos/Peret_1979_MitosELendasKaraja.pdf, 2024

 A Biblioteca Digital Curt Nimuendaju que é um repositório de recursos sobre línguas e culturas indígenas sul-americanas, disponibiliza o PDF gratuito desse livro e de outros trabalhos relacionados ao tema.
Ela pode ser acessada através do QR *code* abaixo:



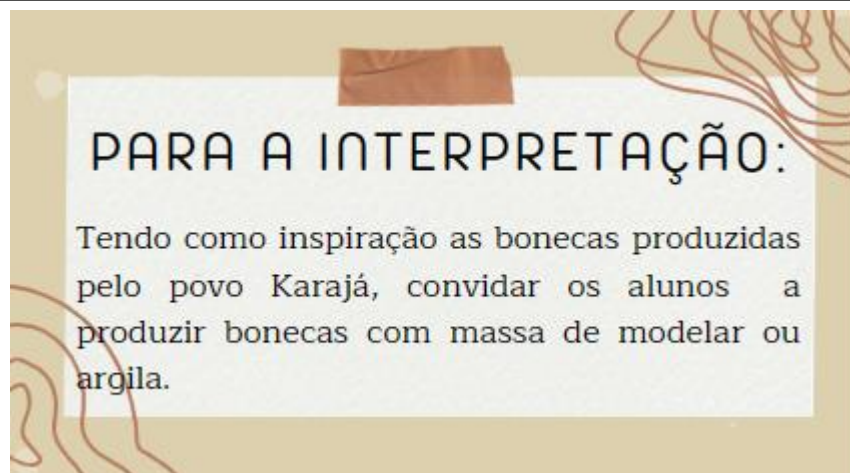
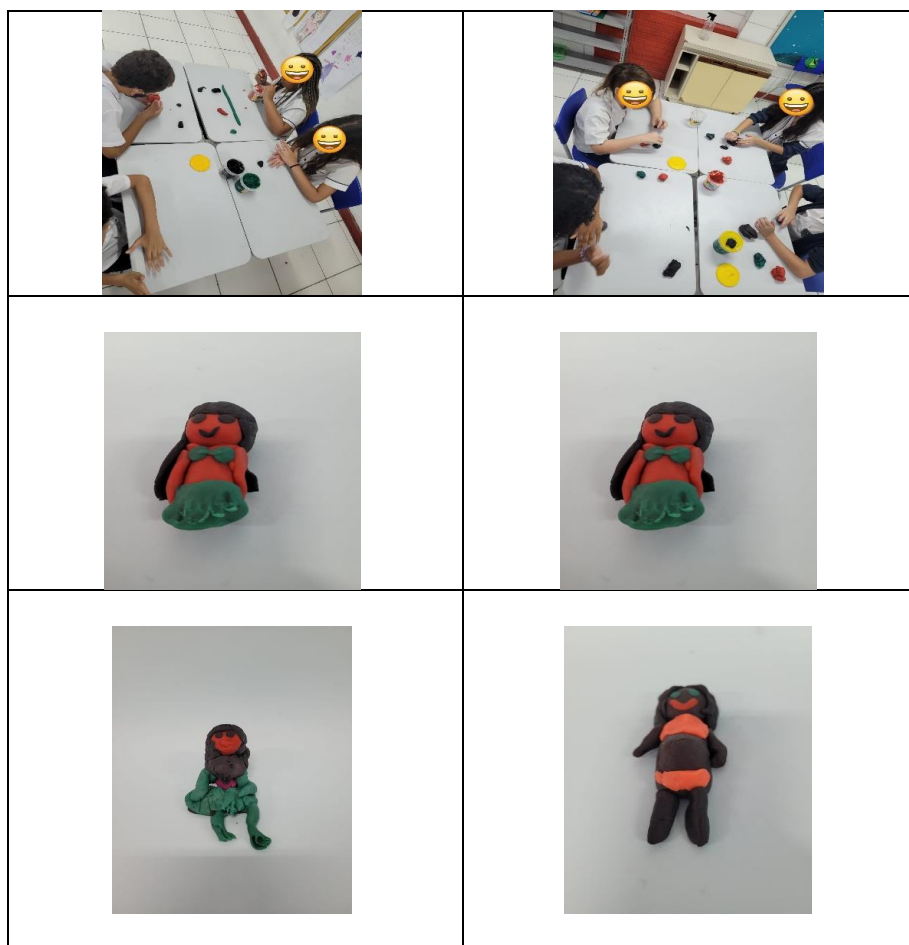


Figura 6: bonecas produzidas pelos alunos



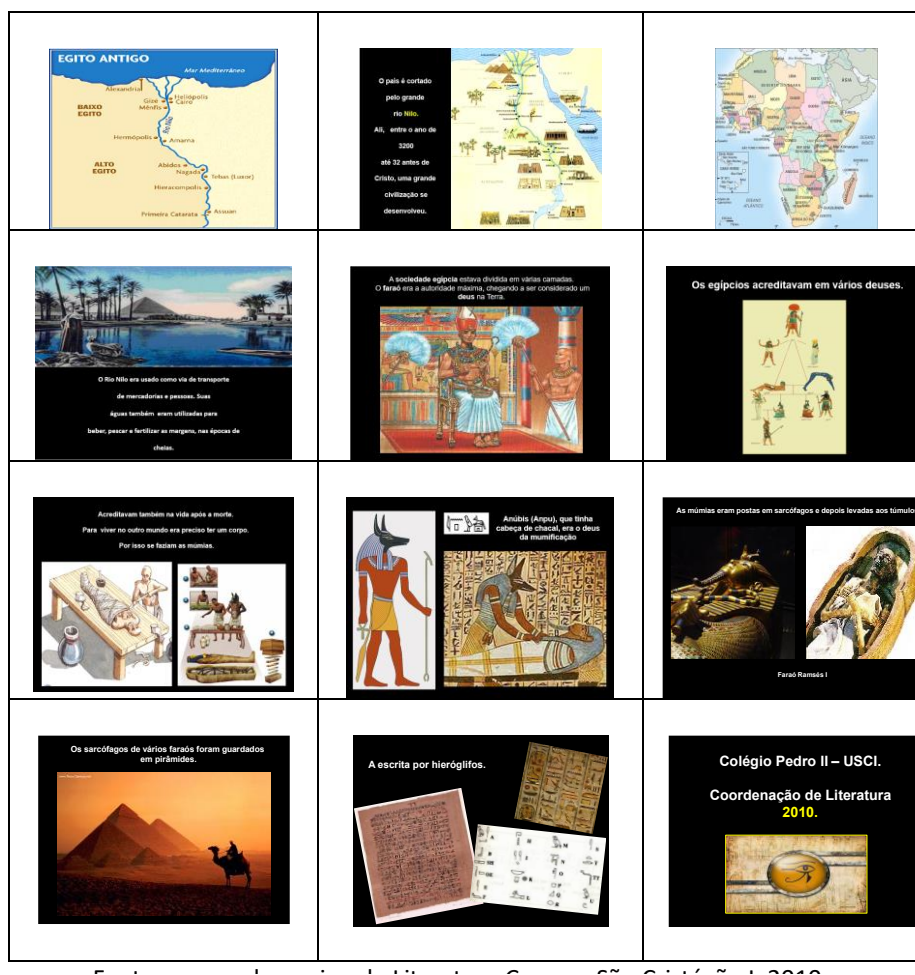
Fonte: Acervo da autora, 2022

TERCEIRA AULA

PARA A MOTIVAÇÃO:

Como forma de iniciar a Mitologia Egípcia, é interessante trazer informações sobre o Egito Antigo para a sala de aula. Eu utilizei um arquivo digital e projetei essas informações. Há inúmeros vídeos na plataforma Youtube que podem ser selecionados pra fins pedagógicos.

Figura 7: Exemplo de arquivo digital sobre Egito Antigo





Os QR Codes abaixo são de alguns vídeos sobre o Egito que já utilizei em minhas aulas:



É uma aula com muitas informações; os alunos sentem necessidade de debaterem sobre o mito apresentado e sobre o que descobriram sobre o Egito. A interpretação é a exploração desse debate.

QUARTA AULA

PARA A MOTIVAÇÃO:

Esta aula é continuação da Mitologia Egípcia. Como motivação, é interessante mostrar o vídeo da transferência das múmias do museu do Cairo, que aconteceu em 2021. Existem vídeos com o desfile completo na internet, usei este, que tem 6 minutos e uma narrativa simplificada:



PARA A LEITURA:

Ler o Mito de Ísis e Osíris que está no mesmo livro utilizado na terceira aula. Utilizo uma versão produzida pela equipe de Literatura do Colégio Pedro II de São Cristóvão. Cada um recebe uma cópia e realizo uma leitura compartilhada.

Figura 9: Mito de Ísis e Osíris

CP II - CSC I *apressou-se em apossar-se do trono de Osíris e se pôs a perseguir*
 Nome: ----- Turma:---- Data:---/---/---

LITERATURA

Mito de Ísis e Osíris

Set não se conformou com tanta paz e tranquilidade. Seu único desejo era vencer o irmão e tomar-lhe o trono do Egito. Para isso, preparou uma armadilha: convidou o irmão para um grande banquete. Durante a festa, foi trazido para o salão um grande cofre que Set mandara preparar. Ele anunciou que o cofre seria dado de presente para o convidado que coubesse perfeitamente dentro dele. Os conspiradores convidados fingiram experimentar o cofre, que ficava muito grande para todos eles. Quando chegou sua vez, sem desconfiar de nada, Osíris se deitou no cofre. Imediatamente, Set e os outros trancaram a pesada tampa. Então, eles jogaram o caixão no rio Nilo. E o corpo do deus justo e bom foi embora, flutuando rumo a lugares distantes.

Osíris e Ísis ensinaram aos egípcios a cultivar a terra, a cuidar dos animais, a curar as doenças, a usar os metais etc. Sob seu reinado, o Egito se tornou uma grande nação e seu povo, próspero e feliz.

Mas Set não se conformou com tanta paz e tranquilidade. Seu único desejo era vencer o irmão e tomar-lhe o trono do Egito. Para isso, preparou uma armadilha: convidou o irmão para um grande banquete. Durante a festa, foi trazido para o salão um grande cofre que Set mandara preparar. Ele anunciou que o cofre seria dado de presente para o convidado que coubesse perfeitamente dentro dele. Os conspiradores convidados fingiram experimentar o cofre, que ficava muito grande para todos eles. Quando chegou sua vez, sem desconfiar de nada, Osíris se deitou no cofre. Imediatamente, Set e os outros trancaram a pesada tampa. Então, eles jogaram o caixão no rio Nilo. E o corpo do deus justo e bom foi embora, flutuando rumo a lugares distantes.

Set apressou-se em apossar-se do trono de Osíris e se pôs a perseguir os amigos do irmão.

Ísis, esposa de Osíris, que estava grávida, teve que fugir e esconder-se na foz do rio Nilo para esperar o nascimento do filho. Ao chegar, deu à luz seu filho, Hórus, que tem a cabeça de falcão. Deixou-o, então, ao cuidados de outra deusa e partiu em busca do corpo de Osíris.

O caixão com o corpo de Osíris havia ido parar muito longe, na Fenícia. Mesmo assim, Ísis conseguiu achá-lo e levá-lo de volta ao Egito. Escondeu-o entre os canoas nas margens do Nilo e foi ver seu filho.

Enquanto isso, Set foi avisado e partiu à procura do caixão. Quando o encontrou, teve um acesso de loucura. Tomado pelo ódio, jogou-se sobre o corpo do irmão e dilacerou-o em 14 pedaços, que espalhou pelo rio.

Ao descobrir mais esse terrível crime, Ísis se desesperou. Numa frágil canoa, percorreu o Nilo em busca dos pedaços do corpo do seu amado. Ao conseguir reunir seus achados macabros, Ísis fez uma emocionante prece a Rá. Como o deus, o Sol enviou dois outros deuses para ajudá-la: Thot e Anúbis.

O corpo de Osíris foi reconstituído, embalsamado e envolto em bandagens. Teve início uma longa cerimônia. Ísis fez muitos encantamentos, pronunciando palavras sagradas e colocando amuletos sobre a múmia. Finalmente, agitou suas asas sobre o corpo de Osíris. Nesse momento, seus olhos se abriram e o deus assassinado despertou para uma nova vida.

Osíris, seguindo as ordens de Rá, não voltou à vida terrestre: ele se tornou senhor do reino dos mortos.

Fonte: produzida pela a equipe de Literatura *Campus* São Cristóvão I, 2023

PARA A INTERPRETAÇÃO:

Como é um texto denso, os alunos podem sentir necessidade de conversarem sobre ele e é importante abrir esse espaço. Utilizo uma cruzadinha com informações que estão no texto e faço a correção coletiva no quadro, podem ser produzidas outras atividades, que ajudem na familiarização dos nomes dos deuses.

Figura 10: Exemplo de atividade, com marcações do aluno

LITERATURA

Você conheceu o mito de Isis e Osiris. Agora, pensando na história, será que consegue resolver estas cruzadas?

- 1- Grande nação africana onde, na mitologia, reinaram Osiris e Isis.
- 2- Casou-se com a irmã, mesmo sem a aprovação do pai.
- 3- Deus ruivo e invejoso.
- 4- Deus negro e muito alto, que foi terrivelmente traído.
- 5- Jantar para o qual Set convidou seu irmão.
- 6- Irmã e esposa de Set.
- 7- Filho de Isis e Osiris.
- 8- Filha de Rá.
- 9- Local onde Osiris foi preso.
- 10- Osiris sentia muita INVEJA de Osiris.
- 11- Animal que define a cabeça de Hórus.
- 12- Rio por onde foram espalhados os pedaços do corpo de Osiris.

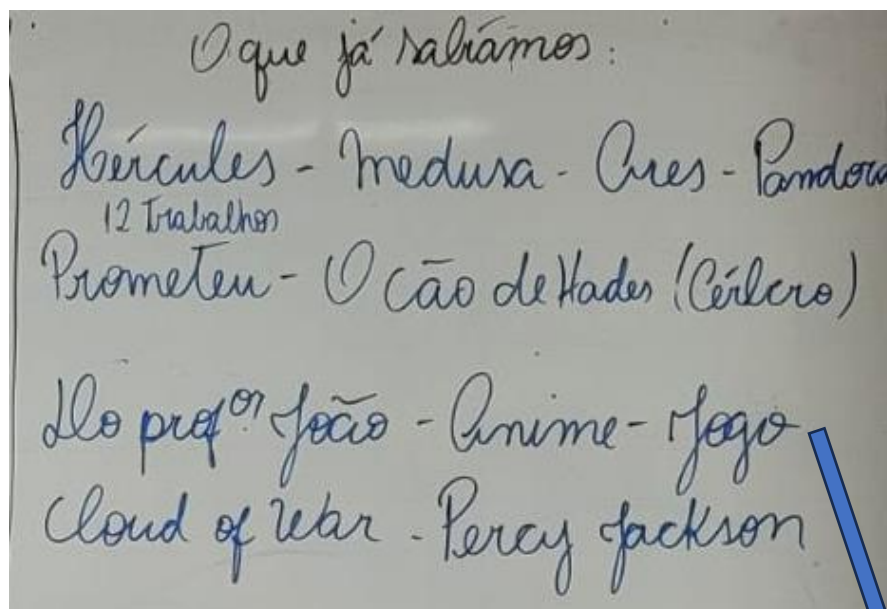
Fonte: acervo da equipe de Literatura *Campus* São Cristóvão I, 2023

QUINTA AULA

PARA A MOTIVAÇÃO:

1. Inicie uma conversa para descobrir o que os alunos já conhecem da Mitologia Grega.
2. Anote no quadro o que eles falarem.
3. Pergunte onde aprenderam o que sabem sobre Mitologia Grega.

Figura 11: listagem dos conhecimentos prévios



Fonte: acervo da autora, 2023

Onde aprenderam
Mitologia Grega.

PARA A LEITURA:

Há muitos livros que relatam o Mito de Criação da Mitologia Grega. Indico o livro da Silvana Salerno, que narra a saga de Hércules, mas no primeiro capítulo apresenta a Cosmogonia Grega.

Figura 12: Capa do livro A saga de Hércules



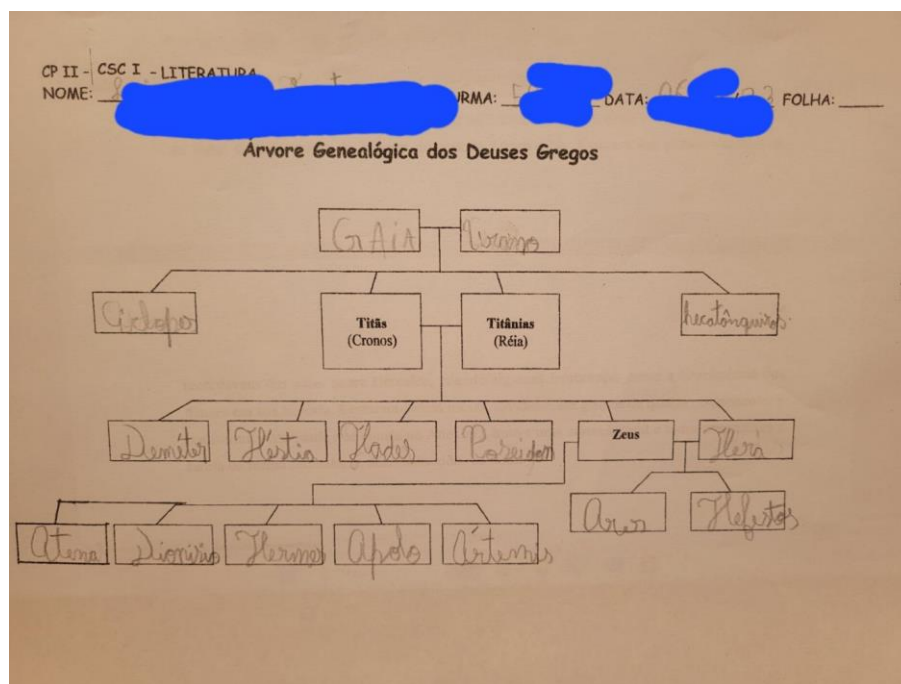
Fonte: <https://www.amazon.com.br/Saga-H%C3%A9rcules-Silvana-Salerno/dp/8536815922>, 2024

Coleção de ideias, fundamentos ou crenças, embasados em ciência, religião ou mitologia, que buscam explicar e narrar a origem e a constituição do universo.

PARA A INTERPRETAÇÃO:

1. Conversar com o grupo para que falem sobre as impressões que tiveram do texto.
2. Dividir a turma em grupos de quatro.
3. Realizar algum desafio de acordo com o texto, abaixo deixo um exemplo.
4. Corrigir coletivamente.

Figura 13: Árvore Genealógica dos deuses gregos



Fonte: acervo da equipe de Literatura *Campus* São Cristóvão I, 2023

Figura 14: Alunos realizando a atividade em grupos



Fonte: acervo da autora, 2023

SEXTA AULA

PARA A MOTIVAÇÃO:

Assim como foi feito na Mitologia Egípcia, é interessante trazer informações sobre a Grécia para a sala de aula. Novamente utilizei um arquivo digital para projetar essas informações. Pode-se optar por vídeos do Youtube. Deixarei abaixo algumas imagens do arquivo que utilizei para servir de inspiração.

Figura 15: Arquivo digital sobre a Grécia

 <p>Grécia (Ελλάδα)</p>	<p>Os Europeiros enwiménoi méssa από τη διαφωρετικότητa</p> <p>Η Ευρωπαϊκή Ένωσh (ΕΕ) είναι μια οικογένεια ευρωπαϊκών δημοκρατικών χωρών, οι οποίες έχουν δεσμευτεί να συνεργάζονται για την ειρήνη και την ευημερία. Η Ευρωπαϊκή Ένωσh δεν είναι ένα κράτος που επιδιώκει να αντικαταστήσει τα υπάρχοντα κράτη και είναι μεγαλύτερη από κάθε άλλο διεθνή οργανισμό.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • A Grécia se situa na Europa. • Uma parte do país fica no continente, mas ele tem, também, mais de 6000 ilhas. • Foi ali que a civilização ocidental começou, há mais de dois mil e oitocentos anos. 
	 <p>(Ελληνική Δημοκρατία) República Helênica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capital: Atenas • Superfície total: 131.957 km² • População: 11,2 milhões de habitantes • Moeda: euro • Língua oficial do país: grego 	<p>Atenas</p> 
<p>Creta</p>  <p>Palácio de Cnossos</p>	<p>Monte Olimpo</p>  <p>É a mais alta montanha da Grécia. Tem 2917 m de altitude</p>	 <p>Para os antigos gregos, lá em cima, num palácio de ouro e cristal, moravam os doze deuses do Olimpo.</p>

<p>Zeus, deus dos deuses, do céu e da terra, senhor do Olimpo</p> 	<p>Poseidon, deus dos mares</p> 	<p>Dioniso, deus do vinho e do teatro</p> 
<p>Em homenagem a Dioniso, os gregos criaram o teatro</p>  <p><small>Reconstituição do teatro de Dioniso (séc. V a.C.)</small></p>	<p>Anfiteatro em Atenas</p> 	<p>Anfiteatro de Epidauro</p> 
<p>Os gregos fizeram muitos templos em homenagem aos deuses. Alguns ficavam na acrópole de Atenas.</p> 	<p>O parthenon, para a deusa Atena</p> <p>480 a.C.</p> 	 <p><small>CP II - UESB I Coordenação de Literatura 2011</small></p>

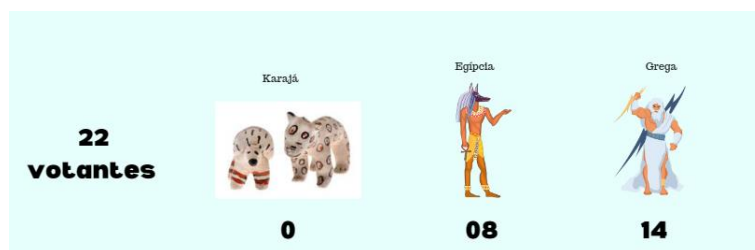
Fonte: acervo da equipe de Literatura *Campus* São Cristóvão I, 2011

	<p>Embora a figura 13 apresente apenas 3 deuses, o arquivo original contém todos os deuses do Monte Olimpo.</p>
	<p>Teatro é um conteúdo de Literatura no CPII, por isso a opção por Dioniso e os anfiteatros.</p>
	<p>Após a apresentação do arquivo, os alunos podem fazer suas observações e tirar suas dúvidas.</p>
	<p>Finalizada a discussão, já se pode apresentar a proposta da construção do jogo, explicando que precisam escolher uma das mitologias que estudaram nas aulas para se aprofundarem e obter mais informações para confeccionarem o jogo.</p>
	<p>Esta aula seguiu uma sequência diferenciada por causa da escolha da Mitologia e do jogo.</p>

3. Construção do jogo

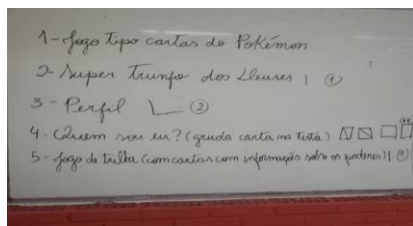
Depois de explicar que irão criar um jogo, faz-se a votação para saber qual Mitologia eles gostariam de pesquisar. É possível declarar o voto levantando a mão. Abaixo, a escolha feita pelo o grupo com o qual trabalhei:

Figura 16: A escolha da Mitologia



Fonte: acervo da autora, 2023

Definida a mitologia que gostariam de pesquisar, passam para a escolha do jogo a ser produzido. O professor pode levar algumas sugestões e anotar outras que os alunos queiram. No meu grupo, trabalhei com cinco tipos de jogos: Jogo de cartas, estilo batalha de Pokémon, Super Trunfo, Jogo Perfil, Quem sou eu? e Jogo de Trilha (com cartas com informações sobre os deuses). Foi escolhido o jogo “Quem sou eu”? que foi inspirado no jogo “Eu sou...” da Estrela. O jogo "Eu Sou..." da Estrela é um jogo de adivinhação e dedução que tem como objetivo principal desvendar qual personagem, objeto ou animal está sendo representado pelo jogador. Ele é projetado para ser jogado por duas ou mais pessoas e é adequado para crianças e adultos. Um dos jogadores recebe uma carta e insere numa divisória de plástico que é colocada em sua cabeça. Ele não tem conhecimento da figura representada em sua carta; para descobrir faz perguntas aos outros jogadores, que respondem apenas sim ou não. Possui 50 cartas, uma ampulheta e 6 suportes de plástico para encaixar as cartas na cabeça dos jogadores.

Figura 17: A escolha do jogo

Fonte: acervo da autora, 2023

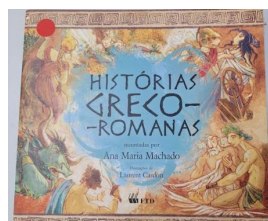
Figura 18: Jogo Eu Sou?

Fonte: [Jogo Eu Sou...? - Estrela - Estrela](#)

Nesse momento, é bom lembrar a lista que os alunos fizeram sobre os conhecimentos prévios que possuem e, a partir dela, elaborar o que precisam pesquisar para produzir o jogo. Minha turma achou que seria necessário conhecer outros mitos e deuses e ouvir mais histórias da mitologia grega. Combinamos que o trabalho iniciaria na aula seguinte.

SÉTIMA AULA **Figura 19: Capa do livro**

De acordo com os pedidos que fizeram na aula anterior, os mitos e histórias que gostariam de conhecer, iniciei contando A caixa de Pandora. Usei esse livro da Ana Maria Machado.



Fonte: Acervo da autora, 2024

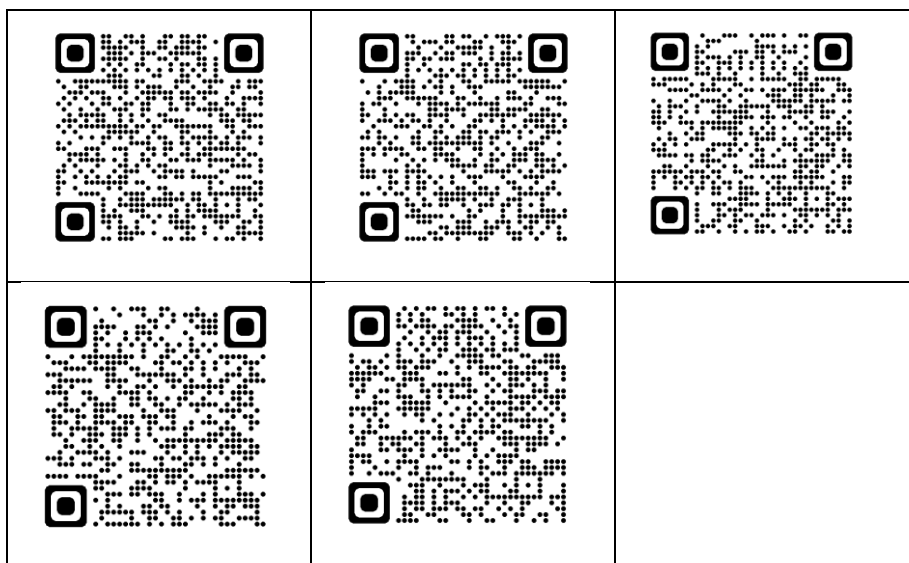
É importante sempre abrir discussão após a leitura da história para que os estudantes possam expressar verbalmente o que compreenderam, o que acharam e até mesmo levantar dúvidas e descobertas.

No segundo momento, sugiro dividi-los em grupos de quatro integrantes e distribuir o material pré-selecionado para a pesquisa. Utilizei os livros de Literatura do acervo da equipe de Literatura de meu *Campus* e textos impressos de *sites* que possuem material sobre o assunto. É melhor que os grupos recebam livros e textos distintos.

Figura 20: Capas dos livros que foram distribuídos

 <p>Fonte: Acervo da autora, 2024</p>	 <p>Fonte: Acervo da autora, 2024</p>
 <p>Fonte: Acervo da autora, 2024</p>	 <p>Fonte: Acervo da autora, 2024</p>
 <p>Fonte: Acervo da autora, 2024</p>	 <p>Fonte: Acervo da autora, 2024</p>

Os QR Codes abaixo levam aos sites de onde foram extraídos os textos que os grupos receberam:



A atividade consiste em familiarizar-se com o conteúdo, reconhecendo os autores, ano e local de publicação presentes neles. É importante realizar uma discussão acerca da relevância de sempre citar a fonte nas pesquisas que realizam e uma explicação sobre o significado de plágio.



Cada equipe deve selecionar quatro deuses para estudar e não deve haver escolhas duplicadas entre os times, a fim de evitar repetições de cartas no jogo.



Após as equipes fazerem suas escolhas, elas devem ser registradas no quadro. Se algum outro aluno tiver escolhido a mesma divindade ou mito, pode ser feito um acordo para que haja uma troca.

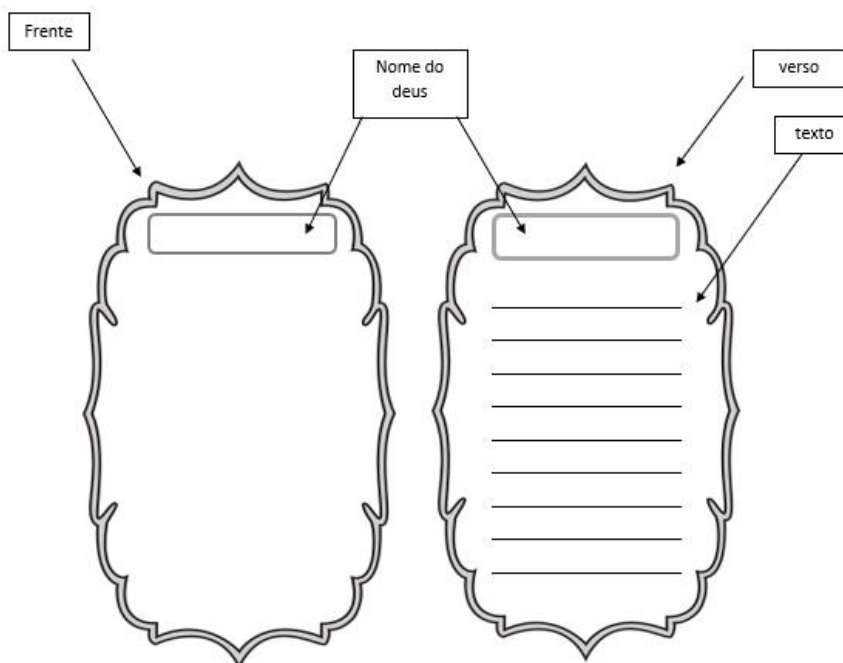


Dessa maneira, ao término da aula, todos devem ter decidido com qual personagem irão trabalhar.



É válido levar o desenho de algumas molduras e formatos para as cartas e pedir que escolham a que pode ser mais adequada.

Figura 21: *Layout* escolhido para o jogo



Fonte: acervo da autora, 2023

OITAVA AULA

Elaborei um arquivo digital, contendo marcas com nomes de deuses gregos. Os alunos ficaram surpresos, pois não reconheciam alguns dos nomes como ligados à mitologia grega.



Essa atividade serve para promover uma discussão para tentar entender a relação entre o produto e a escolha do nome, e perceberam que a história ou traços dos personagens estavam relacionados ao propósito que o produto prometia cumprir.



A atividade também permite que descubram novos deuses e tenham a oportunidade de incluí-los no jogo.

Figura 22: Arquivo Digital - Marcas que usam nomes da mitologia grega



NIKE

Uma característica principal das empresas é a inovação. Isso acontece quando há uma ideia, intenção e vontade de fazer algo diferente. Muitas vezes, a inovação acontece quando há uma necessidade de resolver um problema e a criatividade surge para encontrar uma solução.



LIMPADOR AJAX

O limpa-vidros Ajax é conhecido como sendo mais eficaz e mais forte do que as outras alternativas. Isso se deve ao fato de que ele contém um ácido que dissolve a sujeira e a gordura, deixando o vidro limpo e brilhante.



AMAZON

As florestas tropicais do mundo são importantes para a produção de oxigênio e a regulação do clima. No entanto, elas estão sendo destruídas rapidamente devido ao desmatamento para a criação de pastagens e a agricultura.



Fontes

- 1. [www.1000gratuito.com.br/curso/tecnologia-grupo](#)
- 2. [www.quebrado.com.br](#)
- 3. [https://www.1000gratuito.com.br](#)

Fonte: acervo da autora, 2023

Após receberem essas novas informações, os alunos podem retornar aos grupos que foram formados na aula anterior.

Instruções que podem receber para a tarefa do dia:

- ✓ Ler as informações sobre o deus que cada um escolheu e separar as que acham mais importantes;
- ✓ Não pode copiar o texto, é necessário ler, resumir e escrever um texto autoral, pois o espaço da carta é bastante restrito.



O espaço restrito para a escrita dificulta a cópia do texto, os alunos precisarão resumir e selecionar as informações.



É importante realizar a mediação durante esse processo de escolha das informações, resumo e escrita autoral. Geralmente, eles tentam copiar e selecionam muito mais informações do que cabem no espaço da carta.

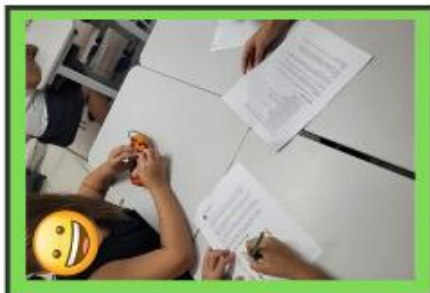


Os alunos que compreenderem e conseguirem concluir sua escrita podem ajudar os outros.



Após terminarem a escrita, iniciam o desenho do personagem.

Figura 23: Alunos selecionando informações nos textos



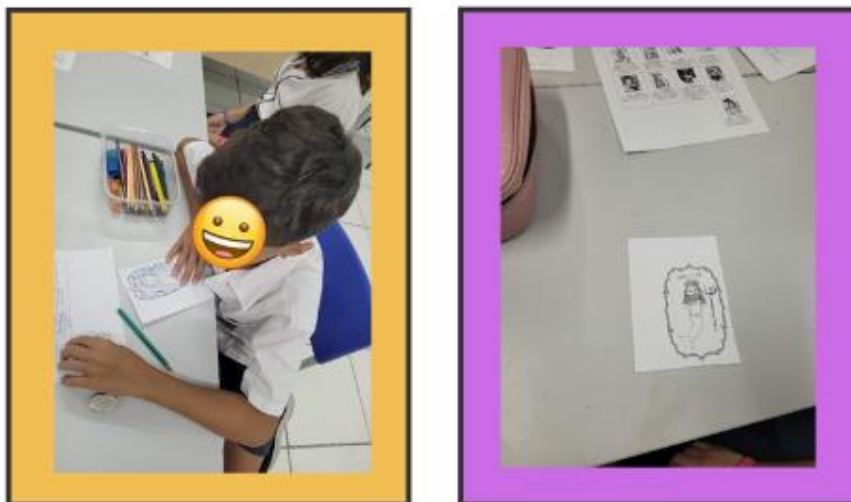
Fonte: acervo da autora, 2023

Figura 24: Aluno Auxiliando Colega na Tarefa



Fonte: acervo da autora, 2023

Figura 25: Aluno iniciando a ilustração



Fonte: acervo da autora, 2023

NONA AULA

Nessa aula, serão realizados os ajustes indispensáveis para finalizar o desenvolvimento do jogo. Os principais objetivos incluem:

- ✓ Terminar a confecção das cartas;
- ✓ Definir as regras do jogo;
- ✓ Elaborar a peça que será usada para prender as cartas na cabeça dos jogadores.

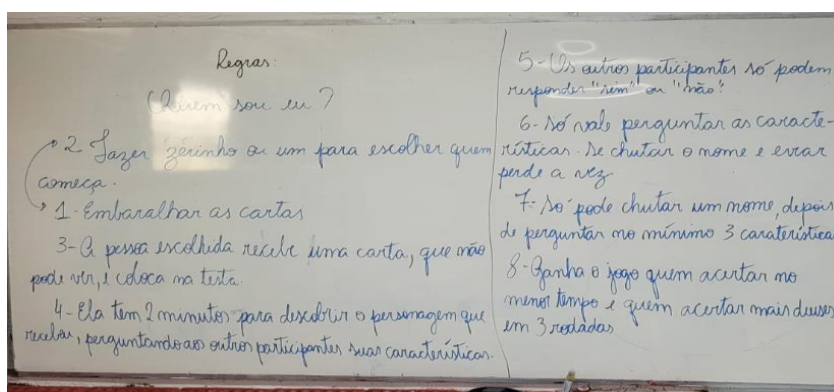


As regras que decidirem nessa aula podem não ser definitivas, durante as primeiras partidas, podem ocorrer ajustes.



Meu grupo optou por um artefato para a cabeça semelhante ao que algumas lanchonetes distribuem para as crianças. É uma ideia simples e funcional para esse jogo.

Figura 26: Anotação das regras no quadro



Fonte: Arquivo da autora, 2023

Figura 27: Peça usada para prender as cartas na cabeça dos jogadores



Fonte: Arquivo da autora, 2023

Figura 28: Regras definidas após as primeiras jogadas

REGRAS
QUEM SOU EU? MITOLOGIA

1. Embaralhar as cartas;
2. Fazer zerinho ou um para saber quem inicia o jogo;
3. A pessoa escolhida recebe uma carta, que não pode ver, e coloca na testa;
4. A pessoa tem 2min para descobrir o personagem que recebeu, perguntando as suas características aos outros participantes;
5. Os outros participantes só podem responder "sim" ou "não";
6. Só vale perguntar as características. Se chutar um nome e errar, perde a vez;
7. Só pode chutar um nome após perguntar pelo menos 3 características;
8. Ganha o jogo quem acertar em menos tempo ou quem acertar mais deuses em 3 rodadas.

Fonte: Arquivo da autora, 2024

Figura 29: Cartas do jogo – frente

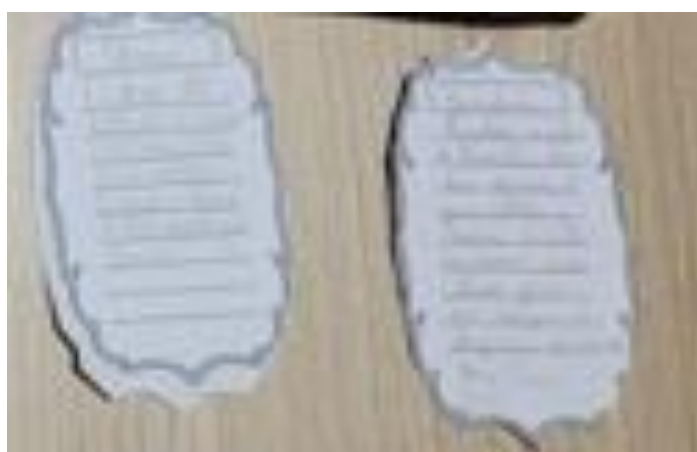






Fonte: Arquivo da autora, 2023

Figura 30: Cartas do jogo – verso







Fonte: Arquivo da autora, 2023

Minha turma solicitou uma caixa para guardarem o jogo, improvisamos encapando a caixa de um jogo da memória:

Figura 31: Caixa do jogo



Fonte: Arquivo da autora, 2023

DÉCIMA AULA

Antes de iniciar o jogo, é importante que haja uma roda de apresentação das cartas, onde cada aluno mostre para o grupo a carta que produziu. Essa etapa é importante para conseguirem jogar de forma mais eficiente, pois facilita a elaboração das perguntas que irão fazer, conseguindo, assim, maior êxito nas jogadas.

Após a apresentação, inicia-se o jogo, informando que eles devem estar atentos ao desenvolvimento das regras, podendo surgir necessidade de ajustes.

Figura 32: Alunos jogando



Fonte: acervo da autora, 2023

É primordial separar um momento para avaliar o jogo, as regras e o processo de pesquisa. Podem-se anotar os ajustes sugeridos, os elogios e o que eventualmente precisará ser abandonado. Abaixo, deixo as avaliações que minha turma fez:

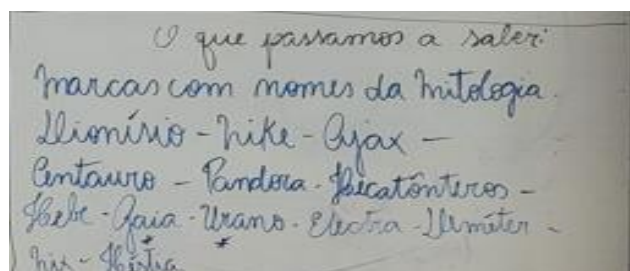
Quadro 1: Avaliação do jogo

- 1- Não haveria necessidade de mudar ou incluir regras;
- 2- O jogo estava divertido, bom de jogar e educativo.
- 3- A ideia de colocar os nomes dos deuses nos desenhos tinha sido muito boa, nem todos entendem o desenho do colega, talvez fosse bom aumentar a letra para o nome ficar mais visível sempre.
- 4- Importante as pessoas estudarem mitologia grega antes de jogar ou ler todas as cartas.
- 5- Talvez fosse melhor digitar a parte escrita das cartas para as outras turmas poderem jogar. Nem sempre é fácil compreender as letras dos colegas.
- 6- O adereço da cabeça está bom e as cartas estão com um bom tamanho.
- 7- Seria legal fazer com todas as mitologias que eles estudam.

Fonte: acervo da autora, 2023

Para avaliar o conhecimento adquirido durante a pesquisa, uma estratégia é resgatar o quadro dos conhecimentos prévios e fazer o quadro dos conhecimentos adquiridos:

Figura 33: O que passamos a saber



Fonte: acervo da autora, 2023

4. Considerações Finais

Na minha avaliação, foi gratificante observá-los tão engajados nas atividades relacionadas à construção do jogo e à pesquisa, em que não se limitaram a, simplesmente, copiar. Conduziram uma seleção criteriosa de informações, envolvendo discussões e várias reescritas. Outro ponto relevante foi que os alunos escolheram as histórias da Mitologia que desejavam explorar, o que foi viabilizado pela disponibilidade dos livros de literatura nos grupos, além das narrativas que foram apresentadas por mim. Entre as histórias compartilhadas estavam as de Dédalo e Ícaro, Perseu e Medusa, Teseu e o Minotauro, e Perséfone e Hades. Isso demonstra que o trabalho despertou a curiosidade deles para aprender mais sobre o tema.

Espero que este trabalho contribua para o surgimento de outras estratégias, o desenvolvimento de novos jogos e o reconhecimento da importância do trabalho com informação em sala de aula, buscando sempre uma abordagem lúdica e desafiadora para nossos alunos.

REFERÊNCIAS

- BAGNO, Marcos. **Pesquisa na escola: o que é como se faz**. 19. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2005.
- BRASIL. Base Nacional Comum Curricular - Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/aprofundamentos/192-metodologia-de-pesquisa-na-escola>> Acesso em 10 ago 2023.
- BRENMAN, Ilan. **As 14 pérolas da mitologia grega**. São Paulo: Escarlate, 2014.
- BRIOSCHI, Gabriela. **Deuses do Olimpo**. São Paulo: Odysseus, 2004.
- COSSON, Rildo. **Letramento literário: teoria e prática**. 2 ed. São Paulo: Contexto, 2014.
- DEMO, Pedro. **Formação de Formadores Básicos**. Brasília: INEP, 1992.
- GASQUE, Kelley Cristine Gonçalves Dias e TESCAROLO, Ricardo. **Desafios para implementar o letramento informacional na educação básica**. Educação em Revista [online]. 2010, v. 26, n. 1 [Acessado 25 Maio 2022], pp. 41-56. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S0102-46982010000100003>>. Epub 21 Maio 2010. ISSN 1982-6621. <https://doi.org/10.1590/S0102-46982010000100003>.
- HAWTHORNE, Nathaniel. **Mitos Gregos: Histórias Extraordinárias de Heróis, Deuses e Monstros para jovens leitores**. Rio de Janeiro: Zahar, 2016.
- KIMMEL, Eric. **Mitos Gregos**. São Paulo: Martins Fontes, 2013.
- KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.
- MACHADO, Ana Maria. **Histórias Greco-Romanas**. São Paulo: FTD, 2011
- NININ, Maria Otilia Guimarães. Pesquisa na escola: que espaço é esse? O do conteúdo ou o do pensamento crítico?. **Educação em revista**, p. 17-35, 2008.
- PERET, João Américo. **Mitos e lendas Karajá: Inã Son Wéra**. Rio de Janeiro: Gráfica Portinho Cavalcanti, 1979. Disponível em: [Peret 1979 MitosELendasKaraja.pdf \(wdfiles.com\)](#), acesso em 11/03/2023.
- PHILIP, Neil. **Mitos e lendas para crianças: Entre no encantado universo de criaturas e narrativas fantásticas do folclore mundial**. Tradução Ana Ban. São Paulo: Publifolha, 2012.
- _____. **O livro ilustrado dos mitos, contos e lendas do mundo**. 4. ed. Tradução Felipe Lindoso. São Paulo: Marco Zero, 2000.

QUESNEL, Alain. **O Egito**: Mitos e Lendas. Tradução: Ana Maria Machado. São Paulo: Ática, 1997.

SALERNO, Silvana. **A Saga de Hércules**. São Paulo: Difusão Cultural do Livro, 2013.