



O ELEMENTO LÚDICO NO ENSINO DA CULTURA CLÁSSICA: POR QUE NÃO SE PODE APRENDER COISAS SÉRIAS BRINCANDO?

THE LUDIC ELEMENT IN TEACHING CLASSICAL
CULTURE: WHY CAN'T WE LEARN
SERIOUS THINGS PLAYING?

Charlene Martins Miotti¹

Isabella Cunha Lopes²

Universidade Federal de Juiz de Fora

Resumo: Este artigo apresenta os resultados do projeto de iniciação científica “Letras Clássicas na Escola” (FAPEMIG 02135-13, de fevereiro de 2014 a 2016), cujo objetivo, ratificada a importância da cultura clássica na formação identitária dos jovens brasileiros, foi apresentar alternativas para que o contato com esta cultura seja feito de maneira lúdica na escola básica.

Palavras-Chave: Adaptações; Literatura infantojuvenil; Ensino lúdico.

Abstract: *This article presents results from the project “Classical Studies at School” (FAPEMIG 02135-13, from February 2014 to 2016). The aim of this project, which attests to the importance of classical culture in the development of identity in Brazilian children, was to present alternative ways in which this culture could be introduced in elementary school through playful activities.*

Keywords: *Adaptations; Children’s literature; Playful learning.*

¹ charlene.miotti@ufjf.edu.br

² bella-cunha@hotmail.com

<p>Poesia é brincar com palavras como se brinca com bola, papagaio, pião.</p> <p>Só que bola, papagaio, pião de tanto brincar se gastam.</p> <p>As palavras não: quanto mais se brinca</p>	<p>com elas mais novas ficam.</p> <p>Como a água do rio que é água sempre nova.</p> <p>Como cada dia que é sempre um novo dia.</p> <p>Vamos brincar de poesia?</p> <p>(José Paulo Paes – <i>Convite</i>)</p>
--	--

José Paulo Paes (1996), no poema *Convite*, compara a leitura e o fazer poético aos jogos mais básicos da infância: também nas palavras há uma brincadeira autorrenovável de experiência e aprendizado. O poema, no entanto, não é apenas destinado às crianças, mas a muitos adultos que possam ter se esquecido de que *brincar* não exclui *fazer algo sério*. A seriedade, quando tomada como a ausência do jogo, exclui o necessário elemento lúdico da vida, nos furtando algo de nossa irremediável humanidade.

Entre os anos 14 e 10 antes da era cristã, Horácio propôs aos literatos de seu tempo uma abordagem educativa ainda válida para o século XXI (eis um exemplo famoso da “atualidade do clássico”):

O que quer que hás de ensinar, sê breve, para que os espíritos dóceis e fiéis apreendam e retenham os teus preceitos. Tudo o que é supérfluo se escapa da memória muito cheia. [...] Tem todos os votos quem misturou o útil ao agradável, deleitando e, ao mesmo tempo, instruindo o leitor³.

Convém brincar de poesia, como sugere Paes, e o ensino nas escolas brasileiras também poderia se beneficiar mais do milenar conselho horaciano. Se a maioria das escolas inclui em suas programações atividades lúdicas esporádicas, geralmente isso ocorre 1) ou de maneira assistemática, 2) ou sem critérios pedagógicos, 3) ou apenas visando o lúdico pelo lúdico, o que não se

³ *Quicquid praecipies, esto brevis, ut cito dicta / percipiant animi dociles teneantque fideles. / Omne superuacuum pleno de pectore manat. [...] / Omne tulit punctum qui miscuit utile dulci / lectorem delectando pariterque monendo* (versos 335-7; 343-4) em tradução de TRINGALI, 1994.

configura como problema por si só, mas pode indicar oportunidades de aprendizagem subaproveitadas. Para Tizuko Kishimoto (2001, p. 54)

[...] é preciso resgatar o direito da criança a uma educação que respeite seu processo de construção do pensamento, que lhe permita desenvolver-se nas linguagens expressivas do jogo, do desenho e da música. Estes, como instrumentos simbólicos de leitura e escrita de mundo, articulam-se ao sistema de representação da linguagem escrita, cuja elaboração mais complexa exige formas de pensamento mais sofisticadas para sua plena utilização.

Ao contrário disso, o acesso às letras na maioria das nossas escolas ainda se apoia em um modelo verticalizado e hierárquico, no qual o professor é o principal vetor da informação (exceção feita às instituições, todas privadas, que adotam pedagogias ativas, como as de Waldorf e Montessori, por exemplo). O educador é compelido a formar alunos para provas de desempenho (“vestibulinhos”, ENEM etc.), e ainda que muitos desses alunos logrem a desejada aprovação (ou pontuação), terão deixado a escola com pouco conhecimento real, mesmo nas áreas com as quais têm mais afinidades.

Nesse artigo, discutiremos algumas propostas de atividades lúdicas para introdução da cultura clássica nas salas de aula do ensino fundamental brasileiro, dividindo o conteúdo em duas partes: a primeira discorrerá sobre a permanência da literatura grega e romana na sociedade contemporânea; na segunda, discutiremos como os meios lúdicos podem influenciar o aprendizado e o entendimento dos conteúdos propostos, mostrando atividades que foram desenvolvidas com este propósito na Universidade Federal de Juiz de Fora.

1 A INFLUÊNCIA DO CLÁSSICO NO COTIDIANO

O termo “clássico”, mesmo quando reduzido só ao campo da literatura, pode abarcar uma vasta possibilidade de usos. Neste sentido, orientamo-nos pelas concepções de T. S. Eliot (2014 [1932], p. 131), segundo o qual,

um clássico só pode ocorrer quando uma civilização atingiu a maturidade; quando uma língua e uma literatura atingiram a maturidade; e deve ser a obra de um espírito que atingiu a maturidade. É a importância dessa civilização e dessa língua, bem como a compreensibilidade do espírito do poeta individual, que conferem a universalidade.

As qualidades do clássico que Eliot enumera ao longo de seu ensaio (maturidade de espírito, maturidade de maneiras, maturidade de linguagem e perfeição do estilo médio) culminam com a seguinte formulação (p. 145):

É preciso lembrarmos de que, como a Europa é um todo (e não obstante, na sua progressiva mutilação e desfiguração, o organismo a partir do qual se deve desenvolver qualquer maior harmonia do mundo) assim a literatura europeia é um todo, de que os diversos membros não podem florescer se a mesma corrente sanguínea não circular através de todo o corpo. A corrente sanguínea da literatura europeia é latina e grega – não como dois sistemas circulatórios, mas como um só, pois é através de Roma que deve reconstituir-se a nossa ascendência grega. Que medida comum de excelência temos em literatura, entre as nossas diversas línguas, que não seja a medida clássica?

Se a nossa identidade cultural se formou a partir de inúmeros tipos sanguíneos – para aproveitar a metáfora de Eliot –, consideramos fundamental que todos eles tenham lugar no contexto escolar. Igualmente interessado na delimitação do conceito de clássico literário na contemporaneidade, Ítalo Calvino (2011 [1981], p. 10-12)⁴ propõe quatorze célebres acepções que, lidas à luz de Eliot, direcionam nosso olhar para as obras da Antiguidade clássica. Isso porque tais obras continuam a circular na cultura ocidental do século XXI e veiculam mensagens cuja relevância não se esgota, mostrando ao leitor como

⁴ 1) Os clássicos são aqueles livros dos quais, em geral, se ouve dizer: “Estou relendo...” e nunca “Estou lendo...”; 2) Dizem-se clássicos aqueles livros que constituem uma riqueza para quem os tenha lido e amado; mas constituem uma riqueza não menor para quem se reserva a sorte de lê-los pela primeira vez nas melhores condições para apreciá-los; 3) Os clássicos são livros que exercem uma influência particular quando se impõem como inesquecíveis e também quando se ocultam nas dobras da memória, mimetizando-se como inconsciente coletivo ou individual; 4) Toda releitura de um clássico é uma leitura de descoberta como a primeira; 5) Toda primeira leitura de um clássico é na realidade uma releitura; 6) Um clássico é um livro que nunca terminou de dizer aquilo que tinha para dizer; 7) Os clássicos são aqueles livros que chegam até nós trazendo consigo as marcas das leituras que precederam a nossa e atrás de si os traços que deixaram na cultura ou nas culturas que atravessaram; 8) Um clássico é uma obra que provoca incessantemente uma nuvem de discursos críticos sobre si, mas continuamente a repele para longe; 9) Os clássicos são livros que, quanto mais pensamos conhecer por ouvir dizer, quando são lidos de fato mais se revelam novos, inesperados, inéditos; 10) Chama-se de clássico um livro que se configura como equivalente do universo, à semelhança dos antigos talismãs; 11) O “seu” clássico é aquele que não pode ser-lhe indiferente e que serve para definir a você próprio em relação e talvez em contraste com ele; 12) Um clássico é um livro que vem antes de outros clássicos; mas quem leu antes os outros e depois lê aquele reconhece logo o seu lugar na genealogia; 13) É clássico aquilo que tende a relegar as atualidades à posição de barulho de fundo, mas ao mesmo tempo não pode prescindir desse barulho de fundo; 14) É clássico aquilo que persiste como rumor mesmo onde predomina a atualidade mais incompatível.

valores e costumes de tempos ancestrais ainda estão presentes em nossa sociedade.

1.1. CULTURA CLÁSSICA NO ENSINO E NOS MCS'S⁵

O ensino fundamental é, para o aluno recém-chegado, um momento de descobertas e importantes mudanças: ao deixar a segurança do lar e da educação pré-escolar, a criança se depara com um sistema inteiramente novo, pautado por regras de conduta muitas vezes tácitas. Ela descobre que, para se adequar ao seu novo mundo, além de seguir o que lhe é dito, deve observar e aprender as nuances desse inédito *estado de ser*, se aventurando fora do abraço materno e da sua comodidade. Ou seja, a escola moderna ainda tem um papel majoritário na formação da identidade do indivíduo, dando a ele vivência suficiente para que o *eu em construção* emerja com uma base sólida de conhecimento para se situar no mundo, exercitando a capacidade de tomar suas próprias decisões e arcar com suas consequências.

Em regra geral, são poucas as vezes em que os alunos têm a oportunidade de serem apresentados à cultura greco-romana, ainda que seu conteúdo multifacetado seja tão propício para o enriquecimento do *eu em construção* supracitado e sua influência na formação da cultura ocidental seja tão inequívoca. O contato com os temas clássicos normalmente se restringe à aula de história, deixando a literatura e a interface cultural, em si, em grande medida ou completamente obliteradas.

Acreditamos que a estratégia lúdica na introdução à cultura antiga pode contribuir para o desenvolvimento cultural e cognitivo do aluno, trazendo, além da desejável interdisciplinaridade entre os saberes sociais, históricos, geográficos, artísticos etc., “uma reflexão sobre os valores atuais da nossa cidadania, em contraste e em contato com aqueles dos gregos e romanos. Colocado em perspectiva, os valores do mundo clássico poderão ser motivo de discussão dos valores do nosso mundo” (FORTES & MIOTTI, 2014, p. 8).

⁵ Segundo Silva (2006, p. 1): “Os Meios de Comunicação Social ou *mass media* são os meios que permitem a difusão de uma mesma mensagem a uma audiência vasta e heterogênea. [...] É pelos MCS que se sabe o que se passa no mundo, que se conhecem e visualizam outras culturas, que se sabe o que existe, o que se publica ou que se faz. É também através dos MCS que fruimos cultura, ou pelo menos alguma, independentemente da sua qualidade”.

Quando em uma língua acessível ao leitor, textos clássicos podem proporcionar, também, uma reflexão sobre a própria língua materna, principalmente se esta for de origem latina, como é o caso do português. A experiência com o *clássico* é desejável para a formação de qualquer criança, uma vez que essas leituras trazem

um legado riquíssimo, que se trata de um tesouro inestimável que nós herdamos e ao qual temos direito. [...] A nossa linguagem está cheia de referências aos antigos mitos greco-romanos, de tanto que eles nos influenciaram. Quando dizemos que uma coisa é bacana, estamos fazendo alusão a Baco, o nome romano do deus do vinho. Se alguém recebe um presente de grego, isso é uma lembrança da guerra de Tróia [...]. Cada referência dessas remonta a toda uma história [...]. Negar isso às futuras gerações é um desperdício absurdo, equivale a jogar no lixo um patrimônio valiosíssimo que a humanidade vem acumulando há milênios (MACHADO, 2002, p. 18-30).

Atualmente, são inúmeros os produtos da cultura popular que se inspiram em narrativas antigas: filmes baseados em algum mito ou epopeia, adaptações, romances best-sellers, mangás, jogos de RPG e de videogame, entre outros. Devido à marginalização da cultura clássica nas escolas, não é incomum que jovens – e até adultos! – tenham seu primeiro contato com a mitologia ou com qualquer elemento grego ou romano através dessas mídias. Perde-se, com isso, a oportunidade de instigar a curiosidade e o espírito crítico dos alunos diante do material ao qual já estão sendo expostos, articulando o espaço escolar ao natural interesse das crianças pela cultura pop. Seguem alguns exemplos de meios de comunicação social que foram influenciados por elementos da cultura clássica e que estão chegando aos alunos antes que a escola e os professores disso se apercebam.

1.1.1. Romances e adaptações literárias⁶

LOBATO, Monteiro: *O picapau Amarelo* (2005 [1939])

Neste enredo, através de um tipo de “pilhagem narrativa” (recurso pelo qual referências das mais variadas fontes se transmutam em nova matéria-

⁶ No XV Encontro da ABRALIC, de 19 a 23 de setembro de 2016 na Universidade Estadual do Rio de Janeiro, o doutorando Bruno Ferrari (PUC-Rio) apresentou o trabalho “Entre a devoção e a traição: releituras feministas do épico clássico”, no qual discute as obras da canadense Margaret Atwood (*A odisséia de Penélope*, Companhia das Letras, 2005) e da americana Úrsula Le Guin (*Lavinia*, 2008), esta última ainda não traduzida no Brasil.

prima), Monteiro Lobato reúne no célebre Sítio do Picapau Amarelo personagens clássicos das fábulas: Peter Pan, Cinderela, Branca de Neve, Quimera, a Hidra de Lerna, Belerofonte, Dom Quixote, entre outros. Na festa de casamento da Branca de Neve, Tia Nastácia é sequestrada durante um tumulto e todos se engajam em uma missão de salvamento, assunto do livro *O Minotauro*, publicado em 1941.

RIORDAN, Rick: *O ladrão de raios* (2008)

A série *Percy Jackson e os Olimpianos*, composta por cinco volumes (dos quais *O ladrão de raios* é o primeiro), vendeu mais de 20 milhões de cópias em todo o mundo e já teve duas adaptações para o cinema (Chris Columbus, 2010 e Thor Freudenthal, 2013). O enredo é centrado no menino Perseu (Percy) Jackson, que descobre ser filho de Poseidon e passa a viver experiências fantásticas, nas quais deuses e monstros mitológicos saem dos livros para interagir com ele.

MANFREDI, Valerio Massimo: *O meu nome é ninguém* (2014)

Em *O meu nome é ninguém*, Manfredi recupera como mote o episódio tragicômico, narrado no canto nove da *Odisseia*, no qual Polifemo é ludibriado por Odisseu, que o embriaga e cega seu único olho para salvar os companheiros aprisionados na caverna do ciclope. Manfredi ganhou fama internacional com a trilogia *Aléxandros* (1998), sobre Alexandre, o Grande, traduzida em 38 línguas, para 55 países, com seis milhões de cópias vendidas.

Para além de romances inspirados em temas clássicos e que reelaboram o conteúdo das narrativas antigas na atualidade, um dos meios mais comuns para o primeiro contato do leitor com a cultura clássica são as adaptações. Seja na escola, em uma biblioteca ou por intermédio dos pais, as adaptações cumprem o seu papel de intermediar o acesso ao conteúdo através de uma simplificação da linguagem.

As adaptações surgem para suprir a deficiência de comunicação entre texto e leitor, quando o texto original exige maiores experiências de leitura e de vivências às esperadas da faixa etária ao qual se aplica. Segundo Ana Maria Machado (2002, p. 15), “o primeiro contato com um clássico na infância e adolescência, não precisa ser com o original. O ideal mesmo é uma adaptação bem-feita e atraente”.

As boas adaptações são idealizadas com o objetivo de apresentar textos importantes da cultura letrada para leitores menos maduros, respeitando as características estilísticas e estéticas dos originais, mas se adequando à linguagem de seu público-alvo. O objetivo não é substituir ou diminuir o valor do original, mas sim facilitar o acesso e motivar o leitor a buscar a obra não adaptada quando adquirir maturidade suficiente para tanto. Neste sentido, as adaptações literárias, quando operacionalizadas pelo professor, em sala de aula, paralelamente aos conteúdos escolares tradicionais, dilatam a concepção de “transposição didática”, nos termos de Chevallard. Para o autor (1991, p. 39):

Um conteúdo do conhecimento, tendo sido designado como um saber a ensinar, sofre então um conjunto de transformações adaptativas que vão torná-lo apto a ocupar lugar entre os *objetos de ensino*. O ‘trabalho’ que faz de um objeto de saber a ensinar um objeto de ensino é chamado de transposição didática⁷.

Cabe ao professor, portanto, o protagonismo na transposição didática iniciada em larga escala pelo adaptador de um clássico como a *Odisseia*, de Homero (*cf.* quadro comparativo anexo). A leitura na infância e adolescência costuma ser diversa da leitura de um adulto. Segundo Calvino, enquanto na última, o leitor maduro aprecia e busca interpretações mais complexas, na leitura juvenil, as práticas de leitura “podem ser pouco profícuas devido à impaciência, distração, inexperiência das instruções para o uso, inexperiência da vida” (2011 [1981], p. 10). Ou seja, o primeiro contato com os clássicos, quando feito por um leitor adulto, pode favorecer uma leitura mais crítica que na juventude, porém, quando o hábito da leitura é bem conduzido em meio às atividades escolares e passa a fazer parte da sua bagagem cultural desde muito cedo, o processo resulta cativante e dá azo à curiosidade. Isso proporciona a chance de, no futuro, esse jovem fazer uma *releitura*, redescobrendo significados e amadurecendo o seu primeiro contato. Essa redescoberta se dá, pois,

Quando lemos um clássico, ele também nos lê, vai nos revelando nosso próprio sentido, o significado do que vivemos. [...] Ou seja, não há razão para deixar de ler os clássicos desde cedo. Estão à nossa disposição, com toda a opulência de seu acervo, a generosidade de sua oferta. Dispensá-los por ignorância seria uma grande perda” (MACHADO, 2002, p. 22-24).

⁷ “Un contenu de savoir ayant été désigné comme savoir à enseigner subit dès lors un ensemble de transformations adaptatives qui vont le rendre apte à prendre place parmi les objets d’enseignement. Le ‘travail’ qui d’un objet de savoir à enseigner fait un objet d’enseignement est appelé la transposition didactique”.

Foi pensando na importância do contato juvenil com os textos clássicos que desenvolvemos um primeiro projeto de iniciação científica, intitulado “Novos feácios: a *Odisseia* como literatura infantojuvenil” (Provoque/UFJF nº 26536, de 01/08/2013 a 31/07/2014), que se propôs a analisar a evolução das estratégias adaptativas utilizadas nas publicações infantojuvenis⁸ da *Odisseia* desde 1981 até 2012. Veja, no anexo 1, o quadro desenvolvido com a comparação das adaptações analisadas.

Dentre essas adaptações, destaca-se a de Ruth Rocha. Segundo Miotti & Figueiredo (2014), a autora e adaptadora de grande renome na literatura infantojuvenil, assessorada por Haroldo de Campos (poeta e exímio tradutor dos clássicos gregos e latinos), procurou respeitar, além da histórica divisão em vinte e quatro cantos, muitas características estilísticas presentes no original (como os epítetos e, emulando as mesclas dialetais do texto homérico, a utilização de registros erudito e coloquial). Isso é importante, pois possibilita que o leitor encontre elementos para estabelecer relações entre o texto sem adaptação e o adaptado, em uma leitura futura.

Enquanto a maioria das adaptações omite os primeiros cinco cantos da obra de Homero, Rocha mantém todos eles e não oculta informações que podem causar estranheza: ela opta por esclarecer e contextualizar o jovem leitor em relação aos costumes, crenças e tradições da Grécia Antiga.

1.1.2. Peças teatrais⁹

MORAES: *Orfeu da Conceição* (2013 [1954])

A peça de Vinícius de Moraes estreou no Teatro Municipal do Rio de Janeiro em 1956, com enorme sucesso, ao ambientar o celeberrimo mito de Orfeu e Eurídice¹⁰ em uma favela carioca. Orfeu é um sambista, filho de uma

⁸ Diana Stewart (1981), Leonardo Chianca (2000), Geraldine McCaughrean. (2003), Paulo Sérgio de Vasconcellos (2006), Roberto Lacerda (2008), Silvana Salerno (2008), Ruth Rocha (2011) e Frederico Lourenço (2012).

⁹ Elencamos aqui, evidentemente, apenas dois exemplos célebres da recepção dos clássicos na cultura da dramaturgia brasileira.

¹⁰ Na Antiguidade, o mito é narrado em: Sêneca, *Hercules Furens*, 569 e s.; *Hercules Oetaeus*, 1060 e s.; Ovídio, *Metamorfoses*, X, 1-64; Virgílio, *Geórgicas*, IV, 454 e s.; Sérvio, in *Vergilii carmina comentarii*; Higino, *Fábulas*, 164; Apolodoro, *Biblioteca*, I, 3, 2; Mosco, *Idílios*, III, 24; Diodoro Sículo, IV, 25; Conon, *Narrationes*, 45; Pausânias, IX, 30, 6.

lavadeira, que se apaixona por Eurídice. O romance desperta o ciúme em Mira (ex-namorada dele), que leva Aristeu, apaixonado por Eurídice, a matá-la. No último dia de Carnaval, Orfeu desce o morro à procura de sua amada. De volta à favela, em encontrá-la, Mira o assassina com a ajuda de outras mulheres sob sua liderança.

BUARQUE & FONTES: *Gota d'água* (2002 [1975])

O espetáculo *Gota d'água*, de Chico Buarque e Paulo Pontes, transpõe o enredo da tragédia *Medeia* (431 a.e.c.), de Eurípides, para o Rio de Janeiro da década de 1970, subvertendo a figura da poderosa *Medeia* grega na sofrida personagem Joana, que se mata ao fim da peça. Jasão é convertido em um malandro, autor do samba *Gota d'água* (note-se que, também aqui, o herói trágico grego ganha a identidade de sambista). O enredo de Buarque e Pontes explora o sofrimento de pessoas pobres exploradas por Creonte, proprietário do conjunto habitacional onde moram.

1.1.3. Novas tecnologias (games, filmes e mangás)

GAME: *God of War* (David Jaffe, 2005)

A série de jogos eletrônicos para PlayStation, livremente inspirada na mitologia grega, tem por protagonista o personagem Kratos, um espartano filho de Zeus e Calisto. Manipulado por Ares, Kratos mata a esposa e a filha, em enredo que faz lembrar o transe impingido por Hera na tragédia *Hércules Furioso*, de Sêneca. A analogia é legitimada também pelo fato de Kratos ser apresentado como um semideus, meio-irmão de Hércules. Para além dos nomes já mencionados, a franquia traz vários deuses olímpicos, titãs e heróis da literatura clássica.

FILME¹¹: *Pompeia* (Paul W. S. Anderson, 2014)

No ano 79 da era cristã, a cidade romana de Pompeia é devastada pela erupção do Vesúvio. Milo (Kit Harington) é um escravo que se tornou gladiador e corre contra o tempo para salvar seu par romântico, Cassia (Emily Browning), filha de um rico comerciante que fora prometida a um corrupto senador romano.

MANGÁ: *Thermae Romae* (Mari Yamazaki, 2016)

Dividida em seis volumes, a história em quadrinhos narra as aventuras de Lucius Modestus, um arquiteto de casas de banhos da Roma antiga, que é misteriosamente aspirado por um cano de dreno e acaba no Japão moderno, onde colhe ideias inovadoras para levar de volta a sua Roma.

2 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO BÁSICO

Na infância, ao sermos apresentados ao mundo social e aprendermos as regras que o regem e os problemas que o permeiam, descobrimos os nossos medos e aprimoramos nossas relações físicas, afetivas e sociais. Tais descobertas precisam ser mediadas de alguma forma e, para a criança, a forma mais prazerosa de entender e assimilar boa parte delas é através de algo que gostam de fazer e que é natural para todo o reino animal: a brincadeira. Segundo Johan Huizinga (2000 [1938], p. 3), “o jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições mais rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica”.

Embora atualmente a brincadeira esteja sendo desvalorizada face ao trabalho “produtivo” e às atividades *sérias*, é com a brincadeira que as crianças desenvolvem sua identidade, autonomia e laços sociais. Domenico de Masi (2000, p. 177), ao analisar as condições de vida e trabalho na sociedade pós-industrial, defende que

¹¹ Evidentemente, há uma miríade de opções nesta categoria e não poderíamos elencar sequer uma pequena parte delas. Sendo assim, mencionamos apenas um dos muitos exemplos recentes para ilustrar a questão.

Os trabalhos que permanecem como monopólio dos seres humanos, isto é, aqueles de natureza intelectual e criativa, não admitem ser circunscritos a um lugar ou intervalo de tempo específicos. Portanto, invadem o tempo livre e de estudo, confundindo-se e misturando-se com o jogo e com o aprendizado. Trabalho, estudo e diversão confundem-se cada vez mais.

As crianças do século XXI demandam novas abordagens de ensino porque são, em larga medida, fruto desta sociedade pós-industrial. Quando a criança participa de uma atividade lúdica, direcionada por um professor preparado, adquire conhecimentos de forma mais agradável, ficando mais receptiva ao conhecimento ensinado. É com esse tipo de conhecimento, como tantos outros considerados *inúteis*, que Nuccio Ordine (2016, p. 147) julga podermos enriquecer tanto o ensino quanto a aprendizagem:

Será preciso lutar muito nos próximos anos para salvar dessa deriva utilitarista não somente a ciência, a escola e a universidade, mas também tudo o que chamamos de cultura [...] porque sabotar a cultura e a educação significa sabotar o futuro da humanidade. Somente o saber, ao desafiar os paradigmas dominantes do lucro, pode ser compartilhado sem empobrecer quem o transmite e quem o recebe. Na verdade, os enriquece.

É por esse motivo que defendemos o ensino lúdico, principalmente ao longo da educação básica. Brincar não reduz a seriedade e a importância do ambiente escolar, apenas o torna mais natural aos olhos do aluno, como pontua Caruso *et al.* (2002, p. 5):

[...] torna-se urgente a criação e o desenvolvimento de material didático diversificado, [...] com a intenção de dinamizar as aulas, motivando os alunos a participarem ativamente na construção do próprio conhecimento. Esse material será mais um instrumento funcional nas mãos dos professores, sendo uma opção a mais na sua prática pedagógica cotidiana. [...] Adequar o material didático às especificações e às necessidades do aluno é uma forma de valorizar as experiências que ele traz de sua vida extraescolar, viabilizando uma metodologia que estimule sua criatividade [...]

A urgência apontada por Caruso *et al.* orientou as reuniões do Grupo de Reflexão sobre Estudos Clássicos na Escola (GRECE/UFJF)¹², nas quais foram

¹² Formado pelos bolsistas da Faculdade de Letras da UFJF, João Victor Leite Melo (BIC/UFJF, 2013-2015) e Isabella Cunha Lopes (Provoque/UFJF, 2013-2014; FAPEMIG, 2014-2016); parceiros do Instituto de Artes e Design (Profa. Dra. Eliane Bettocchi Godinho e Dr. Carlos Eduardo Klimick Pereira, bem como seus orientandos) e professores da área de latim da UFJF: Prof. Dr. Fábio da Silva Fortes, Profa. Dra. Charlene Martins Miotti e Profa. Dra. Fernanda Cunha Sousa.

discutidas várias maneiras de oferecer às escolas de ensino básico – mesmo aquelas que contam com poucos recursos – meios para apresentar a literatura clássica aos alunos. Com essa intenção, desenvolvemos alguns materiais e atividades lúdicos, de baixo custo, que podem ser aplicados de maneira interdisciplinar e para faixas-etárias variadas. Elencamos aqui alguns deles:

2.1 TEATRO DE SOMBRAS



O teatro de sombras é uma técnica narrativa ancestral (sendo a projeção da luz o mais antigo dos truques humanos), popular em todo o mundo. Há diversas formas de se produzir um teatro de sombras, desde a mais simples, com moldes de materiais de baixo custo e uma caixa de sapatos como tela (escolhida para esta atividade) até as mais elaboradas que se utilizam de pessoas ou moldes com movimentos e cenários sofisticados.

O objetivo da atividade é levar aos alunos a possibilidade de construírem seu próprio teatro, tanto na parte artística quanto na elaboração do roteiro. Dessa forma, além de se tornar uma atividade lúdica, é trabalhada a transposição de gêneros (no nosso caso, do narrativo – adaptações das *Metamorfoses*, de Ovídio – para o roteiro dramático).

2.2 JOGO DE TABULEIRO “ODISSEIA”



O jogo da *Odisseia* foi concebido com uma preocupação principal: que qualquer escola tenha condições de aplicá-lo. O tabuleiro, as cartas e os pinos podem ser xerocados e reaproveitados em várias turmas, se bem conservados. O objetivo do é promover o primeiro contato do aluno com a epopeia homérica ou um aprofundamento, para aqueles que já a conhecem. O material desenvolvido já está disponível *online* para professores de todo o Brasil no site: <http://historias.interativas.nom.br/metamorfofes/>



Primeiro teste do jogo, realizado como atividade da disciplina “Estudos Fundamentais de Literatura Grega” (LEC 186-A/UFJF, 26/01/2016)



Tabuleiro

2.3 JOGO “A FUGA DE PÍRAMO E TISBE”

O jogo *A fuga de Píramo e Tisbe*¹³ foi desenvolvido em 2014 e publicado no artigo “Cultura Clássica e ensino: uma reflexão sobre a presença dos Gregos e Latinos na escola” (FORTES & MIOTTI, 2014). É um jogo de tabuleiro e, tal como o jogo da *Odisseia*, tem por objetivo introduzir ou aprofundar o conhecimento dos participantes a respeito de elementos da cultura greco-romana. Anteriormente ao jogo, deve ser feita a leitura do mito na versão integral ou adaptada (Anexo 2), a depender do nível de letramento do público-alvo. Todo o percurso não ultrapassa meia hora, sendo possível trabalhá-lo na mesma aula de leitura do mito ovidiano.

2.4 AVENTURA SOLO E RPG

O RPG (*role playing game*) é um jogo de caráter colaborativo, no qual os participantes criam personagens e, assumindo suas identidades, constroem uma história cujo progresso depende das escolhas dos jogadores e da sorte. Durante as aventuras, os jogadores se deparam com diversos desafios, resolvidos por um consenso entre os participantes ou pelos dados, de acordo com as regras do sistema e dos atributos escolhidos.

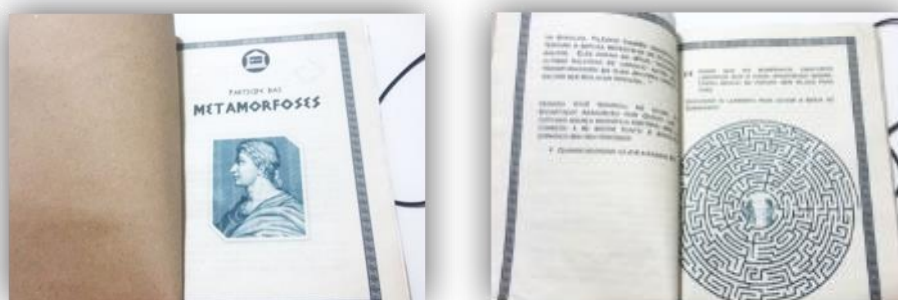
A aventura solo é a primeira etapa de um RPG. Geralmente, o jogador utiliza um livro ou sites na internet que contenham essas aventuras e, ao invés

¹³ Para visualizar o jogo: <http://goo.gl/xqRMB1>

de construir uma história e personagens *ex nihilo*, ele interpreta as vontades de um já existente ou decide as ações de um dado personagem ou grupo de pessoas fictícias, podendo levá-las a vencer ou perder o jogo.

Junto ao Instituto de Artes e Design (IAD) da UFJF, criamos uma aventura solo e um RPG baseados em oito mitos¹⁴ de Ovídio adaptados, utilizando o elemento lúdico presente no RPG a fim de apresentar as *Metamorfoses* para os alunos do ensino fundamental brasileiro. A aventura solo e o RPG podem ser aplicados em conjunto ou separados, sendo que a primeira, além do jogo em si, proporcionará a prática da leitura crítica, compreensão de estrutura narrativa e percepção da presença do legado clássico na cultura brasileira contemporânea, além da consequente ampliação de seu repertório literário. O material pode ser acessado no mesmo link já referido anteriormente: <http://historias.interativas.nom.br/metamorfoses/>

A bolsista Isabella Cunha Lopes (FAPEMIG) também desenvolveu uma aventura solo intitulada “Participe das Metamorfoses”. Nela, o jogador é convidado a participar dos mitos *Orfeu e Eurídice* e *Filemon e Báucis*, ao lado de Ovídio, interferindo, assim, no final que esses mitos terão. Além de decidir o rumo das histórias, o jogador também tem, durante o percurso da aventura, atividades que instigam a sua curiosidade e o incitam a pesquisar sobre as *Metamorfoses* e a cultura clássica de modo geral (as primeiras páginas do material encontram-se no Anexo 3).



2.5. REVISTA NOVA ESCOLA

Na edição 279 da Revista *Nova Escola*, de fevereiro de 2015, André Bernardo fez uma matéria que divulga a iniciativa de aliar o clássico ao lúdico

¹⁴ Adônis e Vênus, Apolo e Dafne, Atalanta e Hipômenes, Eco e Narciso, Filemon e Báucis, Jasão e Medeia, Orfeu e Eurídice, Píramo e Tisbe.

na sala de aula da professora Enilde Altair Alves Antunes, no 4º ano da E. M. Constantina Vieira de Araújo, em Tapiramutá (BA). A professora, com intuito de aprimorar a interpretação de textos e estimular a criatividade dos alunos, apresentou-lhes o mito d'*Os doze trabalhos de Hércules* e, ao invés de apenas elaborar o costumeiro questionário de interpretação, foi além: convidou os alunos a criarem uma nova aventura para o herói. Para isso, ela os auxiliou com os recursos necessários para que criassem uma sequência condizente com a ambientação da Grécia Antiga, apoiando-se num trabalho de elaboração de roteiros e revisão de escrita. Trata-se de uma opção para aqueles que ministrem aulas em escolas cujo programa dificulte a inclusão de atividades lúdicas, uma vez que pode ser infiltrada na carga horária das aulas de português.

CONCLUSÃO

Com esse artigo, pretendemos mostrar à comunidade científica de nossa área a importância de iniciativas de introdução de temas clássicos na escola básica, fornecendo também algumas ferramentas de trabalho aos professores que lutam contra o conservadorismo do ensino no contexto do Brasil do século XXI, ao apresentar atividades que podem ser desenvolvidas e adaptadas para o conteúdo programático de diversas disciplinas ou, ainda melhor, de forma interdisciplinar. Além disso, procuramos reiterar a importância da cultura clássica na formação da identidade cultural dos alunos do ensino fundamental brasileiro. Sabemos que isso é possível e benéfico aos alunos, embora o ensino desta cultura seja, geralmente, negligenciado por educadores e pelos documentos que estabelecem os conteúdos seriados das escolas.

Defendemos que o conhecimento deva ser visto como um prazer, derivado da paixão de alguém por aquilo que estuda. É evidente que precisamos ensinar a fruição das artes e da literatura (uma vez que a apreciação do belo também é um produto da educação), mas se o fizermos misturando o útil ao doce, ao invés de acumular conteúdos para exames e avaliações, talvez tivéssemos resultados melhores. Konder complementa ainda (1998, p. 39-40):

Tal como o trabalho, a atividade educativa deverá ser prazerosa. [...] A expressão artística, então, floresceria livremente, sem ser atrapalhada pelo moralismo, que resulta em chatice e afugenta o público. [...] A educação societária levará em conta em cada fase do desenvolvimento as necessidades da criança e sempre cuidará de

lhe proporcionar meios de enriquecimento individual e condições para se entregar mais plenamente na coletividade.

Evidentemente, a peça mais importante neste tabuleiro é o professor bem formado, consciente de seus objetivos pedagógicos com a aplicação de jogos e demais atividades lúdicas. Sem instrução adequada, haveria também o risco de os jogos se transformarem em uma experiência pouco significativa para os alunos. Idealmente, workshops para professores interessados e incursões pontuais na escola com equipe de bolsistas universitários poderiam facilitar o processo. Em Juiz de Fora, sob coordenação da Profa. Dra. Fernanda Cunha Sousa (UFJF), temos os projetos de extensão “Contos de mitologia” e “Ampliação dos horizontes culturais: latim e italiano como línguas adicionais na escola” (desenvolvidos nas escolas municipais Santana do Itatiaia e Tancredo Neves, bem como no Colégio de aplicação João XXIII), com o objetivo de intermediar a introdução da cultura clássica pelo viés lúdico, trazendo as reflexões da universidade para a prática cotidiana das escolas.

As ameaças à educação escolar básica anunciadas pelo texto da medida provisória 746/2016, entre as quais a contratação de “profissionais com notório saber (...) para ministrar conteúdos de áreas afins à sua formação” (art. 61, IV), ratificam a necessidade de maior aproximação entre a pesquisa desenvolvida nas universidades públicas e a comunidade que a fomenta. O cenário, como ora se apresenta, promete um desmonte (em larga medida, já em andamento) dos cursos de licenciatura no Brasil, e esperança reside, afinal, na figura do professor comprometido com a sua prática, resiliente na experiência de sala.

Retomamos, para finalizar, alguns versos do poema que dá início a este artigo: “As palavras não: / quanto mais se brinca / com elas / mais novas ficam”. A necessária renovação das práticas de ensino na educação básica se ampara na parceria escola-universidade e, como as palavras no verso de Paes, no potencial de inclusão que o elemento lúdico oferece através de medidas simples e acessíveis.

ANEXO 1 – QUADRO COMPARATIVO

	<i>Odisséia</i>	<i>Odisseia</i>	<i>Odisseia</i>	<i>Odisseia</i>	<i>Odisseia</i>	<i>A Odisseia</i>	<i>Ruth Rocha conta a Odisseia</i>	<i>A Odisseia de Homero adaptada para jovens</i>
Ano	1981	2000	2003	2006	2008	2008	2011	2012
Editora	Melhoramentos	Scipione	Ática	Sol	Scipione	DCL	Salamandra	Claro Enigma
Adaptador	Stewart	Chianca	McCaughrean	Vasconcellos	Lacerda	Salerno	Rocha	Lourenço
Contextualização histórica*	-Glossário de nomes próprios	- <i>Quem foi Homero</i> ; - Encarte com atividades	- <i>Por trás da história</i> ; -Suplemento de leitura; -Mapa	- Apresentação; - <i>Esquema básico da narrativa</i> ; - Divisão da narrativa em 3 partes; - Mapa “Viagens de Ulisses”; - Glossário; - Notas de Rodapé	- <i>Quem foi Homero</i> ; - <i>A Guerra de Troia e sua origem</i> ; - Mapa; -Roteiro de Trabalho.	-Mapa; -Apêndices sobre deuses e monstros, mitologia e informações históricas; - <i>A destruição de Troia</i> ; - <i>Um herói muito especial</i>	- Mapa; - Introdução (sobre a Guerra de Troia); - <i>Sobre Homero</i> ; -Notas de Rodapé	- Mapa; - Posfácio; - Adaptação do poema homérico em uma narrativa com a linguagem voltada para o público juvenil
Número de Capítulos	5	14	10	24	27	24	24	26
Arte	Ilustrações simples e com cores pouco chamativas	Ilustrações, com cores fortes, em todas as páginas	Ilustrações em aquarela e em preto e branco	Ilustrações e fotografias com explicações	Ilustrações em preto e branco	Ilustrações realísticas e com cores fortes	Ilustrações em aquarela, presentes na maioria das páginas	Ilustrações simples a cada início de capítulo

* Levamos em conta como "*contextualização histórica*" toda informação que ajude o leitor a compreender o mundo clássico, seus costumes e suas crenças.

ANEXO 2 — O MITO DE PÍRAMO E TISBE ADAPTADO¹⁵

Era uma vez Píramo e Tisbe...

Ele era o mais belo dos jovens e ela a mais deslumbrante das moças que o Oriente já teve.

Desde crianças moravam em casas contíguas e, como se viam todos os dias, acabaram se apaixonando.

À medida que cresciam, aumentava também o ardente desejo de se unirem em matrimônio, mas seus pais proibiram o casamento. Píramo e Tisbe só conseguiam se comunicar por meio de sinais e trocas de olhares.

A parede comum às duas casas tinha uma pequenina fenda. Esse defeito passou despercebido por todos os outros, menos pelo casal enamorado que, por meio da rachadura, trocavam juras de amor. O que o amor não percebe?

Como não suportavam mais a proibição de seus pais, combinaram de fugir e, no meio do silêncio da noite, se encontrariam no conhecido monumento que ficava fora dos limites da cidade. Era o túmulo do rei Nino, ao pé de uma frondosa amoreira.

Tisbe, mais ansiosa, chegou primeiro. Enquanto esperava o amado, um leão apareceu. Assustada, ela correu para uma gruta próxima dali. O lenço que prendia seus cabelos caiu no chão...

Após matar a sede na mina, o leão, com a boca ensanguentada devido à última caçada, percebeu o lenço e, atraído pelo perfume que dele exalava, brincou com ele um pouco e foi embora.

Eis que chega Píramo ao local combinado. Ele já pensava em se desculpar por ter se atrasado e mal podia esperar para colocar seus lábios nos de Tisbe, tão desejada. Porém, como não vê a moça, ele começa a procura-la, temendo o pior.

Quando ele viu o lenço de sua querida todo sujo de sangue, o desespero tomou conta de sua razão. Pensando que Tisbe havia sido devorada por uma fera, ele se sente extremamente culpado por ter combinado o encontro em um lugar tão perigoso e, sacando do punhal que trazia consigo, diz: “Uma só noite perderá dois amantes!”. Ao cravar a lâmina no peito, o rubro sangue que esguichava irrigou o solo, sendo absorvido pelas raízes da amoreira. Aos poucos, os frutos da árvore tomaram a cor de seu sangue.

Passado algum tempo, Tisbe resolve sair da gruta. Ao retornar, ela se confunde e pensa que está no local errado, pois as amoras estavam brancas antes de ela sair dali e, agora, tornaram-se vermelhas. Não demorou até que ela encontrasse o corpo de seu amado, caído e ensanguentado, segurando o lenço dela junto ao peito.

Ao se dar conta da tragédia ocasionada pelo infeliz desencontro, Tisbe grita desconsolada: “Oh! meu amor! Seguir-te-ei na morte, pois fui eu o motivo da tua...” E com o mesmo punhal com que Píramo extinguiu sua própria existência corpórea, ela comete o mesmo ato contra si, não sem antes clamar à amoreira: “Guarda as marcas destas mortes e dá sempre fruto de cor escura, recordação do luto de nós dois...”

Os deuses, então, comovidos com a súplica, acataram o pedido e assim foi feito. Por isso as amoras são como são, desde aquele dia e até hoje, para sempre...

¹⁵ Adaptado pelo aluno João Victor Leite Melo, bolsista dos projetos “Letras Clássicas na escola II” (BIC/UFJF nº 26033, de 28/08/2013 a 31/07/2014) e “Letras Clássicas na escola III” (BIC/UFJF nº 31168, de 29/07/2014 a 28/07/2015), ambos sob orientação da Profa. Dra. Charlene Martins Miotti.

ANEXO 3 - PARTICIPE DAS METAMORFOSES

O mundo já não é mais o mesmo no qual seus pais viveram. Muita coisa evoluiu de lá para cá, principalmente a tecnologia. Ninguém quer mais ler livros, já que toda a informação está nas telas de computadores super avançados; ninguém quer mais pensar por si, pois as máquinas já dão a maioria das respostas; não existem mais as brincadeiras de rua, o pega-pega, as bolas de gude, o chazinho com bonecas e nem as figurinhas trocadas para completar álbuns. Toda a diversão, cultura e o estudo estão bem diante dos olhos, sem relevo, sem dar o mínimo de trabalho para serem absorvidos.

Mas você não se contenta com isso. Você quer aprender e descobrir coisas novas; quer viver suas próprias experiências no mundo; quer ser como seu avô, com aqueles montes de livros, alguns tão velhos e cheios de poeira, que nem letras têm mais. O vovô sabe quase todas as histórias e, as que ele não lembra, usa algo que poucos em sua geração são capazes de usar: a imaginação.

Hoje é o fim das férias. Enquanto você descia as escadas com suas malas, seu avô tirou um livro da estante e estendeu para você. Na capa estava escrito “Metamorfoses” de *um tal* Ovídio. A sua admiração por aquele livro era enorme, talvez fosse o mais velho de toda a coleção do vovô. Mas não teve tempo de perguntar sobre ele, pois seus pais, apressados, vieram buscá-lo.

Agora que está em casa, tenho certeza que você não ficará com essa dúvida! Procure um pouco sobre Ovídio e sua obra *Metamorfoses*, escrevendo o que descobriu no seu caderno.

Após a pesquisa, sabendo tudo sobre o autor daquele livro, você começa a folheá-lo. Ele é grande, pesado e cheio de vários mitos latinos. Alguns estão completos, como *Apolo e Dafne*, *Eco e Narciso*, *Píramo e Tisbe*, *Jasão e Medéia*, *Adônis e Vênus*, *Atalanta e Hipômenes etc.* Mas havia dois que possuíam apenas os nomes, pois as traças e o tempo não foram bons com as páginas, eles eram: *Filemon & Báucis* e *Orfeu & Eurídice*.

Curioso, mas sem poder entrar na internet tão tarde, você vai dormir com aqueles títulos na cabeça, imaginando sobre o que aqueles mitos contavam. Durante a noite, você tem um sonho esquisito: no sonho, o livro começa a brilhar e a falar, chamando-o. Você vai, e, quando encosta nele, um buraco negro começa a se abrir e a engoli-lo, fazendo você viajar no tempo até à casa de Públio Ovídio Nasão. Você entra e, de repente, começa a se sentir estranhamente molhado.

– Ei, lembra! Vá buscar algo para eu comer!

O homem disse, após lhe jogar um balde de água. Você estava mesmo na casa de Ovídio e, pelo que parecia, era seu escravo. A sua primeira reação foi rir... Por que um homem estava usando um vestido?! Você pensou, mas, antes que pudesse perguntar, diante da cara feia de Ovídio, você foi até a cozinha e trouxe-lhe um pouco de pão que estava por lá. Ele estava trabalhando em duas narrativas e parecia indeciso com o rumo que devia tomar. Você, de um jeito muito perspicaz, o convenceu a contar-lhe as histórias.

– A primeira – disse ele – conta a história de um casal apaixonado que sofrerá um destino terrível. A segunda conta a história de um casal senil, que, devido à sua bondade, consegue ter um final feliz. Qual você quer ouvir?

✦ Caso queira ouvir a *primeira* história, vá até a página 6.

✦ Caso queira ouvir a *segunda* história, vá até a página 8.

REFERÊNCIAS

BERNARDO, André. “Mais um trabalho para Hércules”. *Revista Nova Escola*. São Paulo, ano 30, n. 279, Fev. 2015. Disponível em: <<http://goo.gl/5nfAcg>>. p.43-45. Acesso em: 16/02/2015.

CALVINO, Italo. *Por que ler os clássicos*. Tradução de Nilson Moulin. São Paulo: Companhia de Bolso, 2011 [1981].

BERNARDO, André. “Mais um trabalho para Hércules: ao propor o 13º desafio ao herói grego, os estudantes conheceram um novo gênero textual”. *Revista Nova Escola*, edição 279, 11 de fevereiro de 2015. Disponível em: <http://revistaescola.abril.com.br/fundamental-1/mais-trabalho-hercules-producao-texto-escrita-855360.shtml>. Acesso em: 07/10/2016.

BUARQUE, Chico & PONTES, Paulo. *Gota d'água: uma tragédia brasileira*. 44ª ed. São Paulo: Civilização Brasileira, 2002.

CARUSO, Francisco; CARVALHO, Miriam; SILVEIRA, Maria Cristina. Uma proposta de ensino e divulgação de ciências através dos quadrinhos. *Ciência & Sociedade*. Rio de Janeiro, n. 8, 2002. Disponível em: <<http://goo.gl/gDHPW1>>. Acesso em: 22 /03/2016.

CHEVALLARD, Yves. *La transposition didactique: du savoir savant au savoir enseigné*. Paris: La Pensée Sauvage, 1991.

CHIANCA, Leonardo. *A Odisséia*. Ilustrações de Cecília Iwashita. Série Reencontro Infantil. São Paulo: Scipione, 2000.

DE MASI, Domenico. *O ócio criativo*. Rio de Janeiro: Sextante, 2000.

ELIOT, Thomas S. “O que é um clássico?”. In: *Ensaio Escolhidos*. 3ª ed. Tradução de Maria Adelaide Ramos. Lisboa: Cotovia, 2014 [1932]. p. 129-146.

FORTES, Fábio da Silva; MIOTTI, Charlene Martins. Cultura clássica e ensino: uma reflexão sobre a presença dos gregos e latinos na escola. *Revista Organon*. Porto Alegre, v. 29, n. 56, 2014. Disponível em: <<http://goo.gl/xqRMB1>>. Acesso em: 03/04/2015.

GOD OF WAR. David Jaffe. Sony Computer Entertainment. EUA: 2005. São Paulo: Sony America, 2005. PSP, colorido.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 4ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2000 [1938].

KISHIMOTO, Tizuco Morchida (Org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 5ª ed. São Paulo: Cortez, 2001.

KONDER, Leandro. *Fourier, o socialismo do prazer*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1998.

LACERDA, Roberto. *Odisseia*. Ilustrações de Thais Linhares. São Paulo: Scipione, 2008 (Série Reencontro literatura).

LOBATO, Monteiro. *O Picapau amarelo*. 34. ed. 9ª reimp. São Paulo: Brasiliense, 2005.

-
- LOURENÇO, Frederico. *A Odisséia de Homero adaptada para crianças*. Ilustrações de Richard de Luchi. 1ª ed. São Paulo: Claro Enigma, 2012.
- MACHADO, Ana Maria. *Como e por que ler os clássicos universais desde cedo*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2002.
- MANFREDI, Valerio Massimo. *Meu nome é ninguém: o juramento*. Rio de Janeiro: Rocco, 2014.
- McCAUGHREAN, Geraldine. *A Odisséia*. Ilustrações de Victor G. Ambrus. Apresentação de Ana Maria Machado e tradução de Marcos Bagno. Coleção "O tesouro dos clássicos juvenil". São Paulo: Ática, 2003.
- MIOTTI, Charlene Martins; FIGUEIREDO, Flávia Amaral. As novas coordenadas de Ítaca: Ruth Rocha conta a Odisseia. *Revista Nonada*. Porto Alegre, v. 2, n. 23, 2014. Disponível em: <<http://goo.gl/2sp8hF>>. Acesso em: 20/03/2016
- MORAES, Vinícius de. *Orfeu da Conceição*. São Paulo: Cia. das Letras, 2013 [1954].
- ORDINE, Nuccio. *A utilidade do inútil: um manifesto*. Tradução Luiz Carlos Bombassaro. Rio de Janeiro: Zahar, 2016.
- PAES, José Paulo. *Poemas para brincar*. 10ª ed. São Paulo: Ática, 1996. Disponível em: <<http://goo.gl/fb2aYR>>. Acesso em: 27/09/2016.
- POMPEIA. Paul W. S. Anderson. Sony Pictures Entertainment: EUA, 2014. São Paulo: Imagem Filmes, 2014. DVD (105 minutos), colorido.
- RIORDAN, Rick. *Percy Jackson e os Olimpianos: o ladrão de raios*. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2008.
- ROCHA, Ruth. *Ruth Rocha conta a Odisseia*. Ilustrações de Eduardo Rocha. São Paulo: Salamandra, 2011.
- SALERNO, Silvana. *A Odisseia*. Ilustrações de Maurício Paraguassu e Dave Santana. São Paulo: Difusão Cultural do Livro, 2008 (Série Correndo o Mundo).
- SILVA, Andreia Fernandes. Os Meios de Comunicação Social enquanto elementos de regulação cultural - breve apontamento. *Biblioteca on-line de ciências da comunicação*, 2006. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/>>. Acesso em: 16/02/2016
- STEWART, Diana. *A Odisséia*. Ilustrações de Konrad Hack. Tradução de Gilberto Domingos do Nascimento. São Paulo: Melhoramentos, 1981.
- TRINGALI, Dante. *A Arte Poética de Horácio* (bilíngue). São Paulo: Musa, 1994.
- VASCONCELLOS, Paulo Sérgio de. *Odisséia de Homero: material didático* [reedição]. São Paulo: Editora Sol, 2006.
- YAMAZAKI, Mari. *Thermae Romae*. 6 v. São Paulo: JBC, 2016.

Nota do editor:

Artigo submetido para avaliação em: 10 de julho de 2016.

Aprovado em sistema duplo cego em: 15 de setembro de 2016.