



## RESUMO EXPANDIDO SUBMETIDO AO XXVI ENID - 2024 - UFPB VOCABULÁRIO POLÍTICO DA ANTIGUIDADE: REFLEXÕES PARA O EXERCÍCIO DA CIDADANIA

João Vitor Braz Peixoto;  
Conceição Maria Chagas da Silva;  
Giselle Rafaely da Silva Leite;  
Júlia Ribeiro Pimentel;  
João Guilherme Braz Avellar de Aquino;  
Lucicleiton Ferreira da Silva;  
Priscilla Gontijo Leite;  
Félix Jácome Neto

### **Programa de Apoio às Licenciaturas - Prolicen**

*CCHLA - Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes Campus I - João Pessoa*

### **INTRODUÇÃO**

As tradições e conceitos políticos da antiguidade greco-romana marcaram a formação dos Estados modernos ocidentais. Por conta disso, conceitos como monarquia, tirania, democracia, aristocracia e república fazem parte do vocabulário político contemporâneo. Um exemplo da influência da antiguidade no presente foram as Operações Catilinárias, parte da Lava-Jato, cujo nome faz referência ao discurso de Cícero contra Catilina no contexto da Conspiração Catilinária (Leite, 2017). Entretanto, o sentido desses termos é muitas vezes interpretado de maneira errônea, confusa e supérflua, gerando usos incorretos ou tendenciosos dessas categorias, intensificando o processo de despolarização dos espaços públicos de decisão (Leite; Dezotti, 2019).

Com base no que foi apresentado, é possível concluir pela necessidade de fomentar a discussão dessas categorias políticas na base da formação de todo cidadão brasileiro: a escola. Dessa forma, com o intuito de contribuir para a politização dos estudantes brasileiros, ampliando suas percepções de termos como política e cidadania, o projeto Vocabulário Político da Antiguidade: reflexões para o exercício da cidadania tem elaborado e executado propostas de ensino que se propõem a serem instigantes e motivadores, gerando o interesse por parte dos estudantes nesses assuntos centrais para pensar a vida pública de qualquer país. Um exemplo dessas propostas é o jogo SuperTrunfo: Formas de Governo.

### **METODOLOGIA**

Durante o ano de 2024, os integrantes do projeto Vocabulário Político da Antiguidade estabeleceram a meta de aplicar o jogo SuperTrunfo: Formas de Governo nas escolas do ensino básico, o que foi realizado nas seguintes escolas: TOP Sistema de Educação; EEEF Francisco Campos; e EMEF Luiz Vaz de Camões. O jogo consiste em 32 cartas, contendo as formas de governo boas e más segundo Aristóteles, Cícero e Políbio, além de formas de governos reais (antes de aplicar o jogo, é feita uma explicação acerca do pensamento dos autores e sobre os governos reais). Para coletar as impressões dos professores da educação básica sobre a aplicação do jogo, foi criado o diário de classe, disponível no site do projeto.

Além disso finalizamos o jogo Gynaikes – sobre as mulheres da Grécia –, um balanço sobre as aplicações dos jogos Demokratia e SuperTrunfo: Formas de Governo e uma webquest intitulada “Uma Aventura na Grécia”. Também está em desenvolvimento uma proposta didática comparando as campanhas imperialistas de Júlio César e José de Anchieta, com o objetivo de aproximar a Roma Antiga da realidade brasileira. Todos esses projetos foram apresentados no XII CCHLA Conhecimento em Debate. Por fim, realizamos uma série de reuniões acerca da figura de Júlio César – novo foco teórico do projeto – e publicações constantes no Instagram do Vocabulário Político da Antiguidade sobre as aplicações realizadas e o tema de estudo.

## **RESULTADOS E DISCUSSÕES**

Após a constatação, em 2023, de que o jogo SuperTrunfo: Formas de Governo estava pronto para a aplicação em sala de aula, levamos o jogo para turmas de 6º ano do Ensino Fundamental nas escolas de ensino básico da Paraíba. Desta feita, observou-se que a dinâmica do jogo foi um sucesso, cumprindo a função de ensinar sobre os pensadores da antiguidade e governos reais referenciados nas cartas de uma forma instigante e motivadora. Ao fim de cada aplicação, quando questionados sobre o que acharam da aula ministrada, a ampla maioria dos estudantes se posicionou de forma favorável à dinâmica, além de responderem corretamente às perguntas realizadas sobre o conteúdo, demonstrando que aprenderam com a experiência. Outra evidência da boa recepção do jogo se deu pelos diários de classe, onde há relatos positivos de professores que nos receberam em sala ou aplicaram-no por conta própria, baixando o material disponível no site do projeto. Ao fim deste tópico seguem algumas imagens das aplicações realizadas.

Além disso, finalizamos os seguintes projetos: o jogo Gynaikes, que consiste em uma proposta didática onde é questionada a ideia de que as mulheres não tinham qualquer participação nas questões públicas das cidades-Estado gregas; um balanço sobre a aplicação dos jogos Demokratia e SuperTrunfo: Formas de Governo nos anos 2023 e 2024, constatando que os estudantes não só compreenderam o funcionamento desses jogos, como desenvolveram sua percepção sobre as questões políticas e sociais apresentadas; e a webquest “Uma Aventura na Grécia”, uma ferramenta didática com recursos diversos como sites, podcasts e jogos que auxiliam os professores no ensino da história da Grécia Antiga.

Também tratamos de divulgar, no Instagram do projeto, nossas discussões teóricas realizadas por meio das reuniões e as aplicações do jogo. Dessa forma, expandimos o alcance das atividades do projeto para além do meio acadêmico e realizamos a divulgação de material científico acerca do nosso tema de pesquisa.

**Imagem - 1**



**Imagem - 2**



## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Diante do que foi exposto, temos que a antiguidade é parte primordial das questões políticas do presente, sendo necessário a todo cidadão conhecer as categorias aqui apresentadas. Dessa forma, a educação básica figura como um dos principais meios para atingir a ampliação do conhecimento político, tão necessária em tempos de extremismos despolitizados.

Mediante isso, concluímos que as atividades do Vocabulário Político da Antiguidade são uma importante ferramenta na difícil tarefa de politizar o debate público brasileiro. Seja por meio de jogos, planos de aula, ferramentas pedagógicas ou divulgação científica, facilitamos o desenvolvimento de uma identidade cidadã crítica nos estudantes, apresentando a História como “um diálogo interminável entre o presente e o passado” (Carr, 1985).

## **REFERÊNCIAS**

CARR, Edward H. Que é história? Trad. Lúcia Maurício de Alverga. 4 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1985.

DEZOTTI, Lucas Consolin; LEITE, Priscilla Gontijo. Vocabulário político da antiguidade: reflexões para o exercício da cidadania [recurso eletrônico]. João Pessoa: Editora do CCTA, 2019.

LEITE, Priscilla Gontijo. Ensino de História, reformas do ensino e percepções da Antiguidade: apontamentos a partir da atual conjuntura brasileira. In: Mare Nostrum v. 8, n. 8, 2017, p. 13 – 29.