



**ANTONIO MENEGHETTI FACULDADE
ESPECIALIZAÇÃO EM PEDAGOGIA ONTOPSICOLÓGICA: INOVAÇÃO EM
COMPETÊNCIAS HUMANAS**

LEICI LANDHERR MOREIRA

**“DESAFIO HOMÉRICO: PREPARADO PARA SER O HERÓI DA SUA PRÓPRIA
JORNADA?”:**

Recurso Pedagógico com Contribuições da Pedagogia Ontopsicológica

**RESTINGA SÊCA, RECANTO MAESTRO
2026**

LEICI LANDHERR MOREIRA

**“DESAFIO HOMÉRICO: PREPARADO PARA SER O HERÓI DA SUA PRÓPRIA
JORNADA?”:**

Recurso Pedagógico com Contribuições da Pedagogia Ontopsicológica

Artigo apresentado como requisito parcial para
obtenção do título de Especialista em Pedagogia
Ontopsicológica: Inovações em Competências
Humanas na Faculdade Antonio Meneghetti -
AMF.

Orientadora: Profa. Dra. Annalisa Cangelosi

RESTINGA SÊCA, RECANTO MAESTRO
2026

LEICI LANDHERR MOREIRA

“DESAFIO HOMÉRICO: PREPARADO PARA SER O HERÓI DA SUA PRÓPRIA JORNADA?”:

Recurso Pedagógico com Contribuições da Pedagogia Ontopsicológica

Artigo apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Pedagogia Ontopsicológica: Inovações em Competências Humanas na Faculdade Antonio Meneghetti - AMF.

Orientadora: Profa. Dra. Annalisa Cangelosi

Restinga Seca, 25 de Julho de 2026.

COMISSÃO EXAMINADORA

Profa. Dra. Annalisa Cangelosi
Orientadora do Trabalho de Conclusão de Curso
Faculdade Antonio Meneghetti

Profa. Dra. Patrícia Wazlawick
Membro da Banca Examinadora
Faculdade Antonio Meneghetti

Profa. Dra. Patrícia Michelotti
Membro da Banca Examinadora
Faculdade Antonio Meneghetti

“DESAFIO HOMÉRICO: PREPARADO PARA SER O HERÓI DA SUA PRÓPRIA JORNADA?”: Recurso Pedagógico com Contribuições da Pedagogia Ontopsicológica

Leici Landherr Moreira¹

Annalisa Cangelosi²

RESUMO: Este trabalho propõe a análise do artefato “Desafio Homérico: preparado para ser o herói da sua própria jornada?”, como um recurso pedagógico que integra elementos do Grego Antigo e da cultura clássica com o desenvolvimento do conhecimento de si, de acordo com os pressupostos da Pedagogia Ontopsicológica. Parte-se da constatação da presença ainda tímida dos estudos clássicos na Educação Básica e dos desafios de formação dos jovens. Metodologicamente, adota-se a *Design Science Research* (Dresch et al., 2015) para conceber, desenvolver e avaliar um jogo pedagógico em formato de trilha, inspirado na “Odisseia” de Homero, com desafios linguísticos, culturais e reflexivos. O artefato articula competências da BNCC e os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, especialmente o ODS 4. A fundamentação teórica contempla o conceito de *paideia* (Carotenuto, 2023), os desafios na formação do jovem (Meneghetti, 2013, 2019, 2020, 2021) e as contribuições da Pedagogia Ontopsicológica (Meneghetti, 2021, 2022). Os resultados indicam que o jogo favorece a aprendizagem da cultura clássica, promove o contato com o Grego Antigo e conduz reflexões sobre responsabilidade, autonomia e projeto de vida. Portanto, é uma estratégia didática formativa e inovadora.

Palavras-chave: Grego Antigo; *paideia*; Pedagogia Ontopsicológica; recurso pedagógico.

ABSTRACT: This paper proposes an analysis of the artifact “Homeric Challenge: ready to be the hero of your own journey?” as an educational resource that integrates elements of Ancient Greek and classical culture with the development of self-knowledge, according to Ontopsychological Pedagogy. The study arises from the observation of still modest presence of classical studies in Basic Education and the developmental challenges faced by contemporary youth. This study adopts the Design Science Research method (Dresch et al., 2015) to develop and evaluate a educational game inspired by the “Odyssey,” featuring linguistic, cultural, and reflective challenges. The artifact articulates competencies from the National Common Curricular Base (BNCC) and the Sustainable Development Goals, specifically SDG 4. The theoretical foundation explores the concept of *paideia* (Carotenuto, 2023), the challenges of youth development (Meneghetti, 2013, 2019, 2020, 2021), and the framework of Ontopsychological Pedagogy (Meneghetti, 2021, 2022). The results indicate that the game facilitates the learning of classical culture, promotes engagement with the Ancient Greek language, and encourages reflections on responsibility, autonomy, and life purpose. As such, the artifact represents a formative and innovative didactic strategy.

Keywords: Ancient Greek; *paideia*; Ontopsychological Pedagogy; educational resource.

¹ Doutora em Letras e Docente na Faculdade Antonio Meneghetti (AMF). E-mail: leici.moreira@amf.edu.br.

² Professora orientadora Annalisa Cangelosi. Doutora em Pedagogia Experimental (Università degli Studi di Roma La Sapienza, Itália); Especialista em Psicologia com abordagem em Ontopsicologia (Universidade Estatal de São Petersburgo, Rússia); Especialista em Ciências Motoras e Esportivas e Bacharela em Educação Física (Università degli Studi di Roma Foro Italico, Itália); Professora e Pesquisadora nos Cursos de Graduação, Pós-Graduação e Extensão da Faculdade Antonio Meneghetti (AMF), Brasil; Formadora em Ontopsicologia, para estudantes e profissionais em instituições internacionais públicas e privadas. E-mail: annalisa.cangelosi@amf.edu.br.

Nos estudos do grego e do latim, ela mostrava um ardor que não se via em outra disciplina; mas isso era só uma preparação para o espírito. (José de Alencar)

1 INTRODUÇÃO

A história da autora desta pesquisa com a cultura clássica começa na sua infância com a literatura de Monteiro Lobato. Na adolescência, as páginas dos grandes autores brasileiros como Machado de Assis, José de Alencar, com as suas referências à Língua Grega, despertaram ainda mais a sua curiosidade. No entanto, foi na graduação em Letras que o contato com as Línguas Clássicas aconteceu efetivamente, estreitando esses vínculos desde então. Nos últimos anos, porém, as suas vivências demonstraram que a presença da cultura clássica nas escolas brasileiras ainda é muito tímida, pois continua restrita à história e à literatura, deixando a língua fora do alcance das mentes curiosas. É nesse contexto desafiador que surge o problema desta pesquisa: como viabilizar aos adolescentes o aprendizado de elementos do Grego Antigo e da cultura clássica, de modo que, ao mesmo tempo, desenvolvam o conhecimento de si mesmos em consonância com a Pedagogia Ontopsicológica?

De fato, observa-se que, embora a cultura clássica grega apresente uma posição de destaque na história da educação (Silva, 2020, p. 115), os aspectos que caracterizam a tradição da *paideia* grega (Carotenuto, 2023) parecem cada vez mais distantes da Educação Básica. Por isso, esta pesquisa, seguindo a abordagem do método *Design Science Research* (Dresch et al., 2015), propõe a análise de um artefato pedagógico que proporcione, de maneira prática e inovadora, o contato do estudante com o Grego Antigo e com valores formativos clássicos, promovendo também a reflexão sobre o conhecimento de si mesmo e o seu projeto de vida.

É importante destacar, inicialmente, que a construção desse artefato não foi concebida apenas como requisito para o Trabalho de Conclusão de Curso, mas advém de uma prática pedagógica desenvolvida ao longo de 2025, a qual representa, em certa medida, os desdobramentos práticos dos conhecimentos apreendidos durante a Especialização em Pedagogia Ontopsicológica. Percebe-se, hoje, que, naquele momento buscava-se elaborar uma proposta capaz de responder aos desafios da docência contemporânea vivenciada diariamente pela autora (a ausência de fluência na leitura, a dificuldade de interpretação de texto, o desconhecimento de obras da literatura clássica e a falta de criatividade nas produções

textuais) por meio da articulação entre a sua formação em Grego Antigo e os conhecimentos advindos da Pedagogia Ontopsicológica.

Para a autora desta pesquisa, como se evidenciará ao longo deste trabalho, o processo de desenvolvimento do artefato constituiu um ato de criatividade a partir do concreto ativo: “*vivo aqui e agora, e portanto resolvo aqui e agora*” (Meneghetti, 2018, p. 83). De acordo com Meneghetti (2001, p. 76), “a criatividade é a produção de algo do nada de si mesmo; a construção de uma solução positiva não prevista pelas premissas vistas segundo a lógica corrente”. O autor afirma que o ato de “*criar* significa: elaborar algo para uma novidade eficiente, ou como estética ou como função” (Meneghetti, 2018, p. 72). Para o autor, a criatividade é “*subjativa*” (Meneghetti, 2018, p. 72) e “*sempre relativa à pessoa*” (Meneghetti, 2018, p. 73), estruturando-se pela tríade dialética: “1) Situação problemática; 2) Competência técnico-racional do sujeito; 3) Aplicação de um novo modo de racionalidade à situação problemática, através da competência do sujeito operador” (Meneghetti, 2018, p. 75-76).

Nessa perspectiva, o artefato foi sendo desenvolvido ao longo do ano de 2025 como uma proposta de solução que introduzisse um elemento novo naquela situação, com valor intrínseco àquela que o propõe: uma prática consciente que refletisse a verdadeira criatividade, aquela que nasce do ser autêntico. Por isso, na prática dessa proposta, é possível notar como reverberam os saberes da formação em Pedagogia Ontopsicológica, de modo que o artefato pode ser compreendido como o resultado concreto de um projeto de vida para outro projeto de vida.

O contexto educacional atual revela desafios na formação dos jovens estudantes brasileiros, como o desinteresse, a baixa autonomia, a dificuldade em assumir responsabilidades e a influência de estereótipos não funcionais, como o consumismo, o biologismo e o idealismo crítico (Meneghetti, 2020). Nesse cenário, o aporte teórico da Pedagogia Ontopsicológica oferece um caminho inovador, sobretudo por seu escopo prático quando propõe “educar o sujeito a fazer e a saber a si mesmo: fazer uma pedagogia de si mesmo como pessoa líder no mundo, educar um Eu lógico-histórico com capacidades e condutas vencedoras” (Meneghetti, 2019, p. 14; 2022, p. 455).

Sob essa perspectiva teórica e metodológica, o objetivo geral deste estudo é viabilizar aos estudantes o aprendizado de elementos do Grego Antigo e da cultura clássica, de modo que, simultaneamente, desenvolvam o conhecimento de si mesmos³ em conformidade com a

³ Segundo Meneghetti (2019, p. 13), “o famoso ‘conhece a ti mesmo’ significa simplesmente: colher o inteiro da própria exatidão de natureza”. Na perspectiva da Pedagogia Ontopsicológica, envolveria três aspectos. Em primeiro lugar a “ab-reação da mêmica societária introduzida por meio da díade, da família e da sociedade, que

Pedagogia Ontopsicológica, isto quer dizer, conhecer a sua identidade⁴, “auscultar os sinais do código-base da vida”, “que possui intrinsecamente, para adaptar progressivamente esse projeto fundamental à elaboração da construção e responsabilidade social” (Meneghetti, 2019, p. 15). Para tanto, definiram-se os seguintes objetivos específicos: (i) analisar a relevância da cultura clássica e do Grego Antigo na formação educativa; (ii) investigar os desafios enfrentados pelos jovens na Educação Básica brasileira; (iii) propor um artefato pedagógico inovador que integre o ensino de cultura clássica, a aprendizagem linguística e o conhecimento de si mesmo; e (iv) avaliar a aplicabilidade do artefato em contexto educacional.

A justificativa deste estudo se apoia em três dimensões: social, prática e científica. Socialmente, busca-se contribuir para a formação de jovens capazes de refletir sobre as suas escolhas e as suas responsabilidades, promovendo o desenvolvimento do conhecimento de si mesmos por meio dos saberes da cultura clássica grega. Na dimensão prática, o estudo apresenta um artefato pedagógico aplicável em sala de aula, que une os elementos da tradição clássica ao currículo da Educação Básica, alinhado às competências gerais da Base Nacional Comum Curricular e aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), especialmente o ODS 4 (educação de qualidade). Cientificamente, a pesquisa amplia a discussão sobre as estratégias de ensino que relacionam a cultura clássica grega à formação integral do indivíduo, sob o viés da Pedagogia Ontopsicológica, oferecendo uma contribuição inovadora para estudos em educação.

Para tanto, este artigo segue a seguinte estrutura: a seção 2 apresenta a fundamentação teórica, abordando a cultura clássica na escola, os desafios da formação do jovem estudante brasileiro e a Pedagogia Ontopsicológica; a seção 3 descreve o método adotado, detalhando o delineamento, fases da pesquisa e o desenvolvimento do artefato pedagógico; a seção 4 apresenta os resultados e a discussão, evidenciando como o artefato promove aprendizagem do Grego Antigo, da cultura clássica e do conhecimento de si mesmo; e, finalmente, a seção 5 apresenta as considerações finais.

formaram o sujeito de maneira não funcional à sua identidade. Isso significa ultrapassar os estereótipos, os complexos, as ideologias, e identificar o Em Si ôntico” (Meneghetti, 2019, p. 15). Em segundo lugar, a “identificação e evolução do Em Si ôntico” (Meneghetti, 2019, p. 15). Em terceiro lugar, a “correlação entre doxa societária e critério de natureza (dupla moral). Uma vez identificado o critério de natureza, deve-se fazer o *fanciullo* aprender que existe uma moral da vida, que é a intencionalidade do próprio Em Si ôntico (fazer aquelas ações, aquelas escolhas que são conformes ao projeto de natureza) e que existe também a moral social (as leis, as tradições, previstas no interior do contexto onde se vive” (Meneghetti, 2019, p. 15-16).

⁴ “Do latim *id quod est ens* = o que o ser é aqui, assim e agora. É a forma que especifica em si o objeto ou indivíduo e o distingue de qualquer outro” (Meneghetti, 2021, p. 138).

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 A CULTURA CLÁSSICA NA ESCOLA: A GRÉCIA ANTIGA E A FORMAÇÃO EDUCATIVA

Meneghetti (2020, p. 39) define o contato com a cultura clássica como um exercício de formação, orientando que “de vez em quando é bom fazer uma boa, bela *cultura*, por exemplo, ler ao menos um romance ao ano de literatura clássica inglesa, francesa, russa etc.” Para o autor, “cada nação tem os seus grandes, e essa é uma cultura profunda da qual, sem dúvida, pode-se aprender mais, porque são mentes que raciocinaram, que desenvolveram etc.”. No entanto, adverte que essas obras “*não são a nossa verdade, mas um elemento que pode contribuir para melhorar e aperfeiçoar a nossa verdade*” (Meneghetti, 2020, p. 39).

Essa compreensão do clássico como uma fonte de aprendizado, e não como o detentor de uma verdade absoluta, aproxima-se da perspectiva literária de Italo Calvino. Este autor, na obra “Por que ler os clássicos?”, define as obras clássicas como “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” (Calvino, 1993, p. 11). Depreende-se, então, que o clássico, como objeto de leitura, não pressupõe a aceitação de uma verdade absoluta, mas coloca o leitor em contato com ideias já difundidas historicamente.

Para compreender essa função formativa do clássico, é necessário situá-lo historicamente. No entendimento de Cunha, o termo “clássico” remonta à origem latina *classicus*, significando “relativo à arte, à cultura dos antigos gregos e romanos” (Cunha, 2010, p. 155). É nesse sentido que, tradicionalmente, na história da literatura ocidental, o marco inaugural da chamada cultura clássica inscreve-se na Grécia Antiga. Apesar desse ponto de referência temporal, nota-se que, na Educação Básica brasileira, a referência à cultura clássica greco-romana ainda é bastante tímida. Sem dúvida, essa herança permanece presente no imaginário coletivo e, atualmente, é difundida aos jovens pela indústria cultural estadunidense, por meio do cinema e dos jogos. Entretanto, no contexto da sala de aula, verifica-se a presença pouco expressiva do ensino do Grego e do Latim, apesar de essas línguas constituírem a base histórica e estrutural da Língua Portuguesa, como acontece com todas as línguas românicas, tal como a Língua Italiana, cujas línguas-mãe são o Grego e o Latim (Meneghetti, 2021, p. 19).

Essa realidade da presença discreta da cultura clássica na Educação Básica destoa, aparentemente, da própria concepção da educação enquanto formação do indivíduo, historicamente gestada no contexto da cultura clássica grega, com a origem do conceito de

paideia. No Dicionário de Grego-Português, o termo παιδεία (*paideia*) designa tanto a educação de crianças quanto a cultura, a instrução e até mesmo o conhecimento de artes e ciências liberais⁵ (Malhadas, Dezotti, Neves, 2022, p. 773). Essa variedade semântica reflete a complexidade conceitual do termo, discutida por Jaeger (2013, p. XXI). Para o helenista, apesar das tentativas de compreensão da *paideia* com as expressões modernas como a civilização, a cultura, a tradição, a literatura ou a educação, nenhuma dessas acepções corresponde ao que os próprios gregos compreendiam acerca do termo, uma vez que a *paideia* nomeia um conceito global, uma unidade originária de todos esses aspectos.

Carotenuto (2023), na obra “A *paideia* ôntica: dos Sumérios a Meneghetti”, apresenta a definição do conceito de *paideia*, articulado à ideia de ἀρετή (*areté*), em vista dos distintos momentos histórico-culturais da civilização grega, desde os tempos homéricos até o período helenístico. Para a autora, os poemas homéricos, “*Ilíada*” e “*Odisseia*”, desempenharam um papel fundamental na formação do homem grego do período clássico. Na “*Ilíada*”, destacam-se os valores difundidos na educação do nobre guerreiro homérico, que compreendiam tanto os esportes, os exercícios cavaleirescos, as atividades artísticas (canto e a lira) quanto a ética da honra, da sabedoria e da medida, e principalmente, a *areté* (excelência pessoal), como parâmetro orientador para todas essas áreas. Na “*Odisseia*”, por sua vez, segundo Carotenuto (2023, p. 36), o termo assume uma nova interpretação relacionada à valorização do trabalho produtivo. Dessa forma, enfatizam-se a vida ordenada e serena, o espírito de aventura ligado à curiosidade para o novo e ao gosto pelas viagens.

Nesse contexto homérico, a *paideia* requer do homem a capacidade de exprimir o valor humano, compreendido como a *areté*. Para Meneghetti (2023), a *areté* define-se como o valor da autonomia operativa, pois “era o elemento-base no qual devia individuar-se e exaltar-se o homem, portanto uma virtude do fazer, construir, definir, criar” (Meneghetti, 2023, p. 77). Com base nas definições supracitadas, compreende-se que, na antiguidade clássica, é justamente ao alcançar a *areté* que o homem também se torna capaz de “desenredar-se em todas as circunstâncias da vida” (Carotenuto, 2023, p. 27).

Sob outra perspectiva, é no período helenístico (324-323 a.C. – 31 a.C.) que o conceito de *paideia* adquire novos matizes, fundamentados na concepção do homem como um indivíduo, uma pessoa humana, uma personalidade autônoma. Conforme Carotenuto (2023, p. 63), tanto a existência individual quanto a comunitária está no homem, enquanto

⁵ Segundo Joseph (2014, p. 27), as artes liberais consistem em sete ramos do conhecimento que iniciam o jovem numa vida de aprendizagem: *trivium* (Lógica, Gramática e Retórica) e *quadrivium* (Aritmética, Música, Geometria e Astronomia).

personalidade autônoma. Por essa razão, na *paideia* helenista, o “*educar-se* quer dizer *fazer a si mesmo*” (Carotenuto, 2023, p. 63). Para a autora, a educação desse período diz respeito à busca pela *humanitas*, pela integralidade e pela singularidade, de modo que a formação de um indivíduo se orienta por um estilo de vida alinhado a um ideal e se desenvolve plenamente, potencializando a sua originalidade. Sob o mesmo ponto de vista, Jaeger (2013, p. 12) considera o humanismo como um princípio espiritual dos gregos, definido como “a educação do Homem de acordo com a verdadeira forma humana, com seu autêntico ser”.

Dessa maneira, compreende-se que a presença da cultura clássica na escola pode ir além do ensino de aspectos históricos, culturais, literários e linguísticos da Antiguidade Grega, uma vez que todos esses elementos integram a *paideia* e, portanto, não podem ser dissociados dos ideais de formação do homem. Quando esses ideais são considerados, o ensino da cultura grega antiga na educação escolar é capaz de assumir um propósito formativo maior, podendo constituir-se como um contexto formativo oportuno ao enfrentamento dos desafios apresentados pelos jovens estudantes, especialmente, quando articulado à Pedagogia Ontopsicológica. Com essa finalidade, na próxima seção, serão discutidos os desafios na formação do jovem estudante no contexto contemporâneo a partir de Meneghetti (2013, 2019, 2020, 2021).

2.2 DESAFIOS NA FORMAÇÃO DO JOVEM ESTUDANTE BRASILEIRO

Além da discussão sobre o papel formativo da cultura clássica no contexto escolar, é necessário atentar para os desafios encontrados na formação dos jovens estudantes na atualidade. Na Educação Básica, é recorrente o relato de professores sobre alunos desinteressados e desmotivados pela aprendizagem (Morales e Alves, 2016; Santos, 2024). Na verdade, essa constatação acerca do comportamento dos jovens não é um fato recente. Meneghetti já assinalava que “em qualquer revista de ensaística, crítica, sociologia, em qualquer revista de análise crítica sobre o nosso momento social, de qualquer parte do mundo, é constante uma síntese: *os jovens não funcionam*” (2020, p. 71)⁶. O autor salientou que “do norte ao sul, o problema central é que os jovens não existem como autêntica esperança, como coragem, como sacrifício” (Meneghetti, 2020, p. 71). Nesse sentido, esta seção propõe o exame das principais problemáticas que se apresentam no processo de formação de jovens

⁶ Essa constatação foi retirada do capítulo 3, da obra “Antonio Meneghetti sobre... Jovens e a Realidade Cotidiana”, publicada em 2020, contudo, esse capítulo refere-se à conferência do dia 12/09/2008, durante o residence para jovens “Vida liderística e estereótipos brasileiros”.

estudantes, descrevendo os perigos da juventude, os estereótipos que comprometem a construção da identidade e o processo que explica a perda da própria originalidade.

Meneghetti (2020, p. 71) aponta como principais perigos da juventude contemporânea o assistencialismo, o consumismo e o informacionismo. O assistencialismo refere-se à ajuda substitutiva, que retira do indivíduo a responsabilidade e o conhecimento necessários para enfrentar suas próprias necessidades; em seu excesso, na visão do autor, os jovens tendem a se considerar sempre com razão, transferindo a culpa aos genitores ou à sociedade, sobretudo em situações de dificuldade ou desgraça (Meneghetti, 2020, p. 71). Já o consumismo caracteriza-se por uma forma de vida em que o ser humano gasta anos apenas para consumir, e não para viver e tornar-se, inserido em uma civilização que incentiva o consumo e, simultaneamente, consome o próprio homem (Meneghetti, 2020, p. 83). Soma-se a esses perigos, o informacionismo, entendido como a “*fiction* da informação”, na qual se difundem conteúdos vazios ou estúpidos sob a aparência de novidade e originalidade (Meneghetti, 2020, p. 85). Nesse contexto, quando o jovem busca seu caminho dentro desse “triângulo de desvio e perda”, torna-se, segundo o autor, quase impossível encontrar a si mesmo, pois passa a transitar de uma aparência a outra. Por essa razão, não alcança uma identidade autêntica.

Nesse ponto, mesmo sem perceber, o jovem assume determinados estereótipos que modelam o seu comportamento. Etimologicamente, consoante Meneghetti (2021, p. 107), o termo “estereótipo” deriva do grego στερεόω, *stereóō*, (torno estável, torno indivisível, endureço), στερεός, *stereós*, (sólido, duro, rígido), τύπος, *týpos*, (cunho, marca, sinal, modelo), τύπω, *týpoō*, (imprimo, forjo). Assim, consiste no “modelo de comportamento geral que se faz referência de outros semelhantes e que se torna valor de apoio para individuar segurança e razão dialética com a sociedade” (Meneghetti, 2021, p. 107). Em outras palavras, concerne a um comportamento aprendido que contribui para a formação da personalidade do jovem, sendo positivo apenas quando se mostra funcional ao indivíduo.

Para Meneghetti (2013), há três principais estereótipos não funcionais que tornam o jovem, principalmente na idade de 14 a 24 anos, incapaz de se autoconstituir em conformidade com a própria identidade: o biologismo, o idealismo crítico e o consumismo.

No biologismo, observa-se uma valorização acentuada do corpo, juntamente dos prazeres que o acompanham, como “sexo, segurança, não trabalho, comodidade, cremes, férias, estar junto a outros jovens etc.” (Meneghetti, 2013, p. 53). Nessas circunstâncias, o biologismo apresenta duas classificações: como corpo e familístico. Neste, o jovem restringe-se ao ciclo biológico, ou seja, torna-se adulto para constituir uma família, ter filhos e educá-los consoante à sociedade; naquele, o jovem percebe e exalta o próprio corpo, a partir do qual

constrói o projeto de sua personalidade, fundamentando a formalização de uma ideia e projeto em função da caracterização do corpo biológico (Meneghetti, 2013, p. 53-54).

Por “idealismo crítico”, Meneghetti (2013, p. 57) compreende um comportamento psicológico do adolescente que pode estruturar futuros desvios da personalidade. Nele, o jovem evita o esforço de construir a si mesmo ao criticar os erros dos adultos (pais, professores, avós etc.), tomando essa crítica como prova de superioridade. Para o autor, essa atitude que surge aos 12 ou 13 anos funciona como evasão e álibi para as responsabilidades. Nesse estereótipo, o jovem mostra-se preguiçoso, crítico em relação aos outros e iludido quanto à própria inteligência, acreditando ser capaz de alcançar a qualquer momento qualquer láurea ou aprender qualquer profissão. No entanto, com o tempo, essa superioridade idealística transforma-se em uma armadilha, tornando difícil reaver os anos perdidos no “não crescer”, o que exige maior sacrifício, humildade e trabalho (Meneghetti, 2013, p. 57-64).

Já o consumismo é produzido e ativado pelos jovens, na medida em que “*eles mesmos são o primeiro objeto de mercado do consumismo capitalístico*” (Meneghetti, 2013, p. 64). Para o autor (Meneghetti, 2013, p. 64), na busca de um *status symbol*, “o vestido, as férias, o carro, a música” comunicam uma adaptação social. Assim, em uma sociedade consumística, “os sujeitos se dedicam aos objetos de uso comum, mantendo-se instrumentalizados por estes últimos” (Meneghetti, 2013, p. 68). Nesse contexto, o autor apresenta o conceito de *consumismo da personalidade* por meio do estereótipo, principalmente, quando os jovens se organizam em grupos em torno de determinados estilos, música ou hábitos, o que tende a estruturar a superficialidade, afastando-os progressivamente da própria singularidade. Do contrário, os estereótipos deveriam ser utilizados como instrumentos, e não vividos como fins últimos da existência, pois são consumidores da personalidade do humano. Nessa conjuntura, o verdadeiro objeto de mercado de todo estereótipo que permeia a juventude é a própria personalidade.

Associados a esses três estereótipos, há também os vícios característicos da juventude, entre os quais se destacam a sexomania, o alcoolismo, a toxicodependência, a antissociabilidade (delinquência), a psicossomática grave e a superficialidade do poder digital (Meneghetti, 2013, p. 71-72). Em outro momento, o autor dedica-se especificamente à análise dos jovens brasileiros, apontando comportamentos recorrentes como o uso de maconha, a macumba, sexo, o ideal de liberdade e ser feliz, preguiça e a sorte no futuro (Meneghetti, 2020, p. 93-114).

Além disso, para compreender a problemática dos jovens, Meneghetti explica o processo da perda da própria originalidade: a hipergratificação na infância determina a

preguiça caracterial, gerando a frustração sucessiva da vida, que se desloca em agressividade e a depressão e, por fim, suscita o medo de não ser capaz de fazer (Meneghetti, 2019, p. 227-228).

O primeiro aspecto desse processo é a hipergratificação na infância. Segundo Meneghetti (2019, p. 227), ao ser constantemente atendida em seus desejos, a criança não experimenta os limites, o esforço e a responsabilidade necessários ao seu desenvolvimento. Para o autor, “a criança perde a aprendizagem a realizar as próprias satisfações, como os brinquedos, os companheiros, o estudo, e se objetifica totalmente: mais tem gratificações, mais tem objetos e mais ela julga-se objeto privilegiado” (Meneghetti, 2019, p. 227).

Como decorrência da hipergratificação na infância, desenvolve-se a preguiça caracterial, caracterizada por uma postura marcada pela passividade, ausência de reação e falta de empenho. Essa condição conduz, por sua vez, à frustração sucessiva da vida, que se desloca para manifestações de agressividade e depressão. Conforme o autor, “a criança hipergratificada entra incapaz na dialética da vida, não sabe ganhar a estima para si, um verdadeiro sentimento, um amor, isto é, qualquer coisa de valor, de mérito, portanto encontra-se derrotada, humilhada e como compensação a essa frustração existencial, e não social, sente-se perdida” (Meneghetti, 2019, p. 228).

Nesse contexto, alguns jovens exteriorizam essa frustração por meio de comportamentos agressivos e de oposição ao outro, enquanto outros a internalizam, apresentando estados depressivos e atitudes de autossabotagem. Como consequência, consolida-se o medo de não ser capaz de agir ou realizar, fazendo com que o jovem evite desafios e deixe de investir em seu próprio desenvolvimento. Como afirma Meneghetti (2019, p. 228), o jovem “tem medo de não ser capaz de fazer, não estuda porque se sente incapaz e não porque não tem vontade”. Assim, esse medo não decorre da falta de potencial, mas da perda progressiva da confiança em si mesmo, comprometendo a expressão de sua originalidade e seu protagonismo diante da vida.

Em face dos estereótipos e dos perigos que afetam a juventude e que se manifestam de modo evidente no contexto escolar, a proposta de solução para o problema desta pesquisa articula o conhecimento de língua e cultura grega com a Pedagogia Ontopsicológica, a qual será discutida na próxima seção.

2.3 PEDAGOGIA ONTOPSICOLÓGICA

Pedagogia Ontopsicológica é uma área de aplicação da Ontopsicologia⁷, ciência interdisciplinar definida como “estudo dos comportamentos psíquicos em primeira atualidade, incluída a compreensão do ser” (Meneghetti, 2021, p. 200; Meneghetti, 2022, p. 105), a qual se diferencia das outras ciências, baseada nas descobertas do campo semântico, Em Si ôntico e monitor de deflexão. Para Meneghetti (2022, p. 146), o campo semântico consiste na “comunicação-base que a natureza usa entre as suas individuações”; o Em Si ôntico representa o fundamento da Ontopsicologia, consistindo no “projeto de natureza que constitui o ser humano”; e o monitor de deflexão refere-se ao “mecanismo que distorce e interfere na exatidão dos processos cognoscitivos e voluntários do ser humano, determinando a fenomenologia regressiva conhecida pelo homem como doença, dor, falência sócio-econômica etc.” (2022, p. 146). Essas três descobertas fundam a teoria e orientam a práxis da Ciência Ontopsicológica.

Dentre as áreas de aplicação, encontra-se a Pedagogia Ontopsicológica, conceituada como “a arte de como coadjuvar ou evolver a criança à realização” (Meneghetti, 2022, p. 455). Ela é compreendida como uma arte, pois a intervenção pedagógica não é a mesma para todos, mas se orienta pela unicidade e irrepetibilidade de cada projeto de vida. O termo “coadjuvar”, de origem no latim *coadiuvare*, significa “colaborar com”, indicando que o papel do educador consiste em colaborar para que a criança alcance sua própria realização. Para Gallo (2023, p. 124), isso significa que compete ao professor dar forma a um projeto que, na verdade, já possui uma forma própria.

Em outras palavras, isso quer dizer que “cada um de nós é um projeto virtual” (Meneghetti, 2020, p. 139). O autor explica essa informação com referência à imagem da semente, compreendida como uma forma virtual, isto é, um projeto definido, circunstanciado e preciso, cuja realização depende das condições adequadas para o seu desenvolvimento. O termo “virtual”⁸ refere-se à existência de um projeto exato, que pode evoluir somente segundo os modos previstos e tolerados à sua própria natureza, sendo que as variações de crescimento e de realização estão diretamente relacionadas ao ambiente no qual o indivíduo se insere e às possibilidades de metabolização que esse contexto oferece (Meneghetti, 2020, p. 143). Quando a vida se projeta nas suas criaturas e manifestações, afirma o autor, ela o faz de modo

⁷ “Do grego ὄντος, genitivo do particípio presente do verbo εἶμι (ser), λόγος (estudo), ψυχή (alma)” (Meneghetti, 2021, p. 2021).

⁸ Virtualidade é a “disponibilidade à amplitude de um projeto que, no início, é apenas essencial, cuja realização depende do concurso de outras causas” (Meneghetti, 2021, p. 278).

específico, exato e formal, não admitindo confusões, pois somente o respeito à identidade própria permite a efetiva realização do projeto de natureza (Meneghetti, 2020, p. 144).

Nesse sentido, a Ontopsicologia, ao identificar o Em Si ôntico, reconhece que cada pessoa possui uma identidade singular que deve ser cultivada conforme a sua lógica específica, possibilitando a compreensão dos processos de metabolização do ser humano (Meneghetti, 2020, p. 151). De acordo com o autor, “depois da sociedade, cada um de nós é cultivador direto da própria semente: *cada um se torna por como sabe cultivar-se*” (Meneghetti, 2020, p. 152). Isso quer dizer que cada indivíduo se torna responsável pelo próprio desenvolvimento, realizando-se na medida em que conhece e cultiva a própria semente, isto é, a sua identidade.

Meneghetti explica que o escopo de toda a pedagogia é ajudar a evolução da criança, na “atuação do indivíduo como personologia do ser” (Meneghetti, 2022, p. 462). Desse modo, a pedagogia colabora com a criança e jovem para que, como indivíduo, se torne e se realize como pessoa. O conceito de pessoa, como esclarece Meneghetti (2022, p. 462), deriva da perífrase latina *per se esse* (ser por si, ser para si) e, como sinônimo de individuação, refere-se ao ato de existir de modo próprio, unívoco, por si, ser na existência o que é de fato o projeto de natureza do indivíduo. Sob a perspectiva ontopsicológica, a pedagogia é compreendida, então, como “uma auscultação dos sinais do código-base da vida, que a criança possui intrinsecamente, para adaptar progressivamente esse projeto fundamental à elaboração da construção e responsabilidade social” (Meneghetti, 2019, p. 15). Nessa mesma direção, Vidor (2014, p. 7) define a pedagogia como “arte de ajudar a criança a desenvolver-se segundo seu projeto de natureza, para construir seu valor pessoal e contribuir na ordem do convívio social”.

No âmbito do processo educativo, a responsabilidade é empregada como o conceito chave que sustenta toda a pedagogia (Meneghetti, 2022, p. 462). De origem etimológica no latim *respondere*, o termo remete ao ato de responder (Meneghetti, 2021, p. 247), e, na perspectiva ontopsicológica, não se apresenta como uma opção, mas como uma condição inerente à própria existência, uma vez que diz respeito à “situação psicológica na qual o sujeito é forçado a responder existencialmente, juridicamente ou moralmente” (Meneghetti, 2022, p. 462). Essa compreensão ultrapassa a noção de responsabilidade meramente social, vinculada às normas de um grupo, ao enfatizar o ato de ser responsável a si mesmo conforme a sua individuação. É, portanto, sob essa ótica que reside o escopo prático da Pedagogia Ontopsicológica quando propõe “educar o sujeito a fazer e a saber a si mesmo: fazer uma pedagogia de si mesmo como pessoa líder no mundo, educar um Eu lógico-histórico com

capacidades e condutas vencedoras” (Meneghetti, 2019, p. 14; 2022, p. 455). Desse modo, o indivíduo assume-se como o único responsável por fazer e saber a si mesmo, por desenvolver o seu protagonismo no âmbito pessoal e social, tornando-se, como sugere o produto educacional proposto neste trabalho, o herói⁹ da sua própria jornada. Na próxima seção, apresenta-se os aspectos metodológicos para a realização da pesquisa.

3 MÉTODO

3.1 DELINEAMENTO E FASES DA PESQUISA

Diante do objetivo geral da pesquisa, que consiste em viabilizar aos estudantes o aprendizado de elementos do Grego Antigo e da cultura clássica, de modo que, simultaneamente, desenvolvam o conhecimento de si mesmos em consonância com a Pedagogia Ontopsicológica, torna-se necessária a adoção de um delineamento metodológico que possibilite a formalização de uma contribuição teórica e prática por meio da construção de um artefato, como proposto pela *Design Science Research* (DSR) (Dresch et al., 2015).

Como forma de diminuir o distanciamento entre teoria e prática, *Design Science Research* é um método de pesquisa orientado à solução de problemas específicos. Em decorrência da compreensão do problema, constroem-se e avaliam-se artefatos que possibilitam soluções satisfatórias aos problemas práticos (Dresch et al., 2015, p. 67). Esses artefatos concebidos pelo homem podem ser classificados em constructos, modelos, métodos e instanciações, podendo resultar ainda em um aprimoramento de teorias.

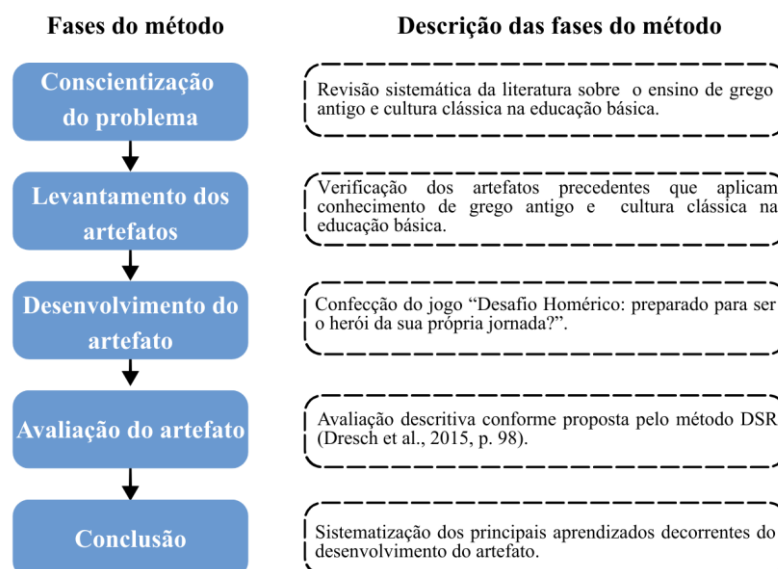
Para atender aos objetivos da presente pesquisa, o artefato foi desenvolvido no formato de instanciação, uma vez que materializa os construtos e os modelos teóricos em um jogo pedagógico aplicável e avaliável em contexto educacional. Como previsto em Dresch et al. (2015, p. 112), as instanciações são os artefatos que operacionalizam outros artefatos (constructos, modelos e métodos), informando como implementá-los ou utilizá-los para a produção de um resultado em um contexto de ambiente real.

A fim de constituir as diretrizes metodológicas deste estudo, respeitando as etapas previstas pela DRS apresentada por Dresch et al. (2015), o método desta pesquisa foi subdividido em cinco fases: 1. Conscientização sobre o problema, 2. Levantamento dos

⁹ A palavra herói “designa, genericamente, o protagonista, ou personagem principal (masculina ou feminina) da epopeia, prosa de ficção (conto, novela, romance) e teatro” (Moisés, 2004, p. 219). No contexto desta pesquisa, entretanto, o herói é compreendido como o protagonista da própria existência, isto é, aquele que assume a responsabilidade pela construção de sua trajetória e pela realização do próprio projeto de vida.

artefatos já desenvolvidos previamente, 3. Proposição e desenvolvimento do artefato, 4. Avaliação do artefato, e 5. Conclusão sobre o artefato, detalhadas na Figura 1 a seguir.

Fig. 1 - Fases de desenvolvimento do método



Fonte: elaborado pela autora com base em Dresch et al. (2015).

Com base nesse delineamento, as próximas seções apresentam, de forma detalhada, cada uma das fases da pesquisa, descrevendo os procedimentos metodológicos empregados desde a conscientização do problema até a conclusão sobre o artefato, segundo a *Design Science Research* (Dresch et al., 2015).

3.1.1 Conscientização sobre o problema

Considerando o problema da pesquisa, é importante observar em que medida os elementos do Grego Antigo e cultura clássica são contemplados, no âmbito da aprendizagem, pelos documentos orientadores da Educação Básica, tal como a Base Nacional Comum Curricular, doravante BNCC, um documento normativo que estabelece as aprendizagens essenciais que todos os estudantes brasileiros devem desenvolver ao longo da Educação Básica, orientando a elaboração dos currículos das redes de ensino e das propostas pedagógicas das escolas. Sua construção foi resultado de um amplo processo colaborativo, iniciado a partir de fundamentos legais previstos na Constituição Federal de 1988 e na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) de 1996, passando por diversas versões, consultas públicas e seminários entre 2015 e 2017. A BNCC foi homologada em 2017 para a Educação Infantil e o Ensino Fundamental e, em 2018, para o Ensino Médio, consolidando

um referencial nacional voltado ao desenvolvimento de competências e habilidades essenciais, com o objetivo de promover uma educação de qualidade, equitativa e alinhada às demandas da formação integral dos estudantes (Brasil, 2018).

A BNCC apresenta algumas referências pontuais à Grécia e à Roma, restritas à disciplina de História. No 6º ano do ensino fundamental, são mencionados aspectos da cultura clássica acerca dos seguintes objetos de conhecimento (Brasil, 2018, p. 420): o ocidente clássico, aspectos da cultura na Grécia e em Roma, as noções de cidadania e política na Grécia e em Roma, o papel da mulher na Grécia e em Roma, e no período medieval. A partir desses objetos são dispostas as habilidades a serem desenvolvidas pelos estudantes (Brasil, 2018, p. 420), visando “discutir o conceito de Antiguidade clássica, seu alcance e limite na tradição ocidental, assim como os impactos sobre outras sociedades e culturas” e “explicar a formação da Grécia Antiga, com ênfase na formação da pólis e nas transformações políticas, sociais e culturais”. Ainda que tais diretrizes reconheçam a importância da antiguidade clássica, observa-se que essa abordagem permanece circunscrita a conteúdos históricos, sem contemplar o estudo das línguas e dos textos fundadores dessa tradição cultural.

Mesmo sem uma referência explícita, considera-se que as competências gerais da BNCC oportunizam o estudo da cultura clássica, tal como apresentada na seção 2.1, intitulada “Cultura clássica na escola: Grécia antiga e formação educativa”, na medida em que permitem:

[...] 3. Valorizar e fruir **as diversas manifestações artísticas e culturais**, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.

4. Utilizar **diferentes linguagens** – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo. [...]

6. **Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem** entender as relações próprias do mundo do trabalho e **fazer escolhas alinhadas** ao exercício da cidadania e **ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade**. [...] (Brasil, 2018, p. 9, grifo nosso).

Observa-se, nesse excerto, que, ao se trabalhar a cultura clássica e os elementos da tradição grega, sob a perspectiva da competência geral 6, torna-se possível, além disso, articular diversos conceitos à luz da Pedagogia Ontopsicológica. Contudo, como já assinalado, a cultura clássica manifesta-se de forma ainda tímida nos documentos orientadores do ensino e da aprendizagem da Educação Básica.

Em contrapartida, no âmbito do ensino superior, especificamente, na Antonio Meneghetti Faculdade, já foram desenvolvidas propostas de ensino de Grego Antigo, orientadas pelo conceito de *paideia* grega. Essas iniciativas encontram-se registradas nos relatos de experiência de Moreira, Stefenon, Dias e Chaves (2024, p. 137), intitulado “Máximas délficas: uma proposta de leitura, tradução e aplicação do conhecimento grego”, bem como em Moreira (2025, p. 307), em “Tradição da *Paideia* grega no ensino-aprendizagem de grego-antigo: formação integral e desenvolvimento de valores humanistas”.

Desse modo, evidencia-se que, embora a BNCC possibilite leituras formativas que permitem o estudo da cultura clássica, tal abordagem permanece implícita e discreta, revelando a necessidade de propostas pedagógicas complementares (artefatos) que integrem, de forma intencional, os elementos do Grego Antigo e da tradição clássica à formação do estudante.

3.1.2 Levantamento dos artefatos

Partindo do pressuposto de que o problema desta pesquisa envolve o ensino de Grego Antigo e da cultura clássica, uma formação que não está presente no currículo da Educação Básica e que se encontra contemplada de modo ainda restrito em poucos cursos do ensino superior, o levantamento dos artefatos concentrou-se em iniciativas de ensino de Grego Antigo promovidas por instituições de ensino superior para a Educação Básica, por meio de projetos de extensão universitária que buscam suprir essa lacuna existente na escola. Nota-se que, nas últimas décadas, têm surgido, no Brasil, iniciativas de instituições de ensino superior voltadas à difusão da cultura clássica grega e romana nas escolas por meio de projetos de extensão universitária, como o *Minimus*, da Universidade de São Paulo (USP), e o *Mitologando*, da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ).

O projeto *Minimus*¹⁰ começou em 2012, com a participação de docentes e alunos de Grego e de Latim da Universidade de São Paulo, desenvolvido inicialmente na EMEF Desembargador Amorim Lima. Corrêa (2018, p. 123) destaca que “o foco do Projeto *Minimus* é o ensino da língua grega e latina por meio de materiais didáticos que, ao mesmo tempo, introduzem os alunos a vários aspectos da cultura clássica: mitologia, história, política, teatro, poesia, música, arte e arquitetura”. Entre os materiais didáticos utilizados está a tradução para o português da obra intitulada “Basílio Bátrakhos e a carta misteriosa: grego clássico para

¹⁰ Para conferir mais informações sobre o projeto, acessar: <https://minimus.fflch.usp.br> [último acesso: 30 mar. 2026].

jovens”¹¹, que ensina grego de forma lúdica por meio da trajetória do personagem Basílio Bátrakhos, cuja curiosidade é despertada ao encontrar uma carta escrita em grego por um antepassado. Além do ensino da língua, o livro apresenta conteúdos de mitologia e cultura gregas, com vocabulário, orientações de pronúncia, ilustrações e exercícios introdutórios.

O projeto “Mitologando: cultura greco-romana para crianças e jovens”¹², criado em 2019, é voltado para escolas públicas do Rio de Janeiro. Seu propósito central é “aprofundar e ampliar o entendimento de crianças e jovens sobre o mundo antigo e suas implicações na contemporaneidade” (Azevedo, 2024, p. 65). Para alcançar esse objetivo, o projeto trabalha com textos fundamentais da antiguidade clássica, como a “Ilíada”, a “Odisseia”, a “Teogonia”, as “Metamorfoses” e a “Eneida”¹³, contribuindo para a contextualização histórica e aumento dos saberes desse público. Para Azevedo (2024, p. 68), uma das premissas fundamentais que orienta o projeto é o princípio essencial de que a literatura é um direito humano inalienável, respaldado nos documentos normativos internacionais, como a Declaração Universal dos Direitos Humanos da UNESCO¹⁴.

Além disso, o projeto está alinhado ao Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 4 – Educação de Qualidade, da ONU, especialmente à meta 4.7, que estabelece¹⁵:

[...] até 2030, garantir que todos os alunos adquiram conhecimentos e habilidades necessárias para promover o desenvolvimento sustentável, inclusive, entre outros, por meio da educação para o desenvolvimento sustentável e estilos de vida sustentáveis, direitos humanos, igualdade de gênero, promoção de uma cultura de paz e não violência, cidadania global e valorização da diversidade cultural e da contribuição da cultura para o desenvolvimento sustentável.

Por isso, em 2024, o projeto recebeu o Selo ODS Educação, uma certificação do Instituto Selo Social vinculada à Agenda 2030 da ONU¹⁶.

As iniciativas analisadas evidenciam que os projetos de extensão universitária têm desempenhado um papel fundamental na aproximação entre a escola básica e o legado da cultura clássica, ao viabilizarem o contato de crianças e jovens com o Grego Antigo e com

¹¹ O livro completo pode ser consultado em: <https://www.livrosabertos.abcd.usp.br/portaldelivrosUSP/catalog/book/612> [último acesso: 31 mar. 2026].

¹² Para conferir mais informações sobre o projeto, acessar: <https://mitologando.lettras.ufjr.br/> [último acesso: 31 mar. 2026].

¹³ Na página oficial do grupo de pesquisa *Fabula*, que atua em parceria com o projeto de extensão *Mitologando*, encontra-se disponível um repertório bibliográfico sobre a antiguidade clássica na literatura infantil e juvenil no Brasil (Azevedo, 2026), acessível em: <https://fabula.lettras.ufjr.br/repertorio-bibliografico/> [último acesso: 31 mar. 2026].

¹⁴ A Declaração Universal dos Direitos Humanos pode ser consultada em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000139423.locale=en> [último acesso: 30 mar. 2026].

¹⁵ Os objetivos de Desenvolvimento Sustentável podem ser consultados em: <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs> [último acesso: 30 mar. 2026].

¹⁶ Para conferir a informação, acessar <https://selosocial.org/iniciativas/2897> [último acesso: 30 mar. 2026].

textos fundadores da tradição greco-romana. Nesse sentido, essas iniciativas constituem importantes referências para esta pesquisa, ao apontarem caminhos possíveis para a construção de propostas pedagógicas (artefatos) que propiciem o ensino do Grego Antigo e da cultura clássica na Educação Básica. Em continuidade, na próxima seção, apresenta-se a proposição e desenvolvimento do artefato alinhado à problemática da pesquisa.

3.1.3 Proposição e desenvolvimento do artefato

Diante do problema já exposto nesta pesquisa e da revisão dos artefatos na seção anterior, propõe-se a elaboração do jogo pedagógico, intitulado “Desafio Homérico: preparado para ser o herói da sua própria jornada?”. Com essa atividade, pretende-se promover um processo de aprendizado que articule a introdução de elementos do Grego Antigo e da cultura clássica com o desenvolvimento do conhecimento de si. Empregando a narrativa da “Odisseia” enquanto metáfora formativa da jornada humana, o jogo pedagógico convida a participação ativa dos estudantes, instigando a reflexão sobre escolhas, desafios, valores e responsabilidade pessoal, ao mesmo tempo em que desenvolve competências linguísticas e culturais, como previsto pelas competências gerais da BNCC. Desse modo, o artefato consiste em uma estratégia didática inovadora, capaz de integrar os saberes clássicos e a formação integral, já prevista na *paideia* grega, no contexto da Educação Básica. Na próxima seção, será apresentado o método de avaliação desse produto educacional.

3.1.4 Avaliação do artefato

A autora desta pesquisa atua como professora de Língua Portuguesa em escolas municipais do município de Santa Maria (Rio Grande do Sul) e, no ano de 2025, realizou a leitura compartilhada de uma adaptação da “Odisseia”, de Homero, com uma turma de 9º ano, como atividade pedagógica integrante do projeto de leitura da escola. Como exposto na introdução do artigo, na época, o jogo pedagógico foi elaborado e aplicado apenas como uma atividade de encerramento do processo de leitura.

Neste trabalho, contudo, foi empregada a avaliação descritiva, proposta pelo método *Design Science Research* (Dresch et al., 2015, p. 98), a qual consiste em demonstrar a utilidade do artefato desenvolvido a partir de argumentos fundamentados na literatura existente ou pela construção de cenários que evidenciem a sua aplicabilidade em diferentes contextos. Nessa perspectiva metodológica, será discutida a construção dos elementos do

artefato em articulação com a fundamentação teórica apresentada na seção 2, observando-se em que medida o artefato contempla elementos da cultura clássica voltados à formação integral do ser humano, como preconiza a *paideia* grega, bem como de que modo se apresenta como uma estratégia de enfrentamento dos desafios presentes na formação do jovem estudante brasileiro, alicerçando-se teoricamente na Pedagogia Ontopsicológica. Essas considerações são apresentadas na seção 4, na qual serão abordados os resultados e a discussão.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A escritora brasileira Ana Maria Machado, na obra “Como e por que ler os clássicos universais desde cedo”, discute a importância de introduzir os clássicos desde a infância para que as crianças e jovens tenham contato com as “histórias empolgantes de que somos feitos” (Machado, 2002, p. 12). Essa leitura reconhece a importância da literatura clássica como parte integral da formação cultural e intelectual das novas gerações, possibilitando não apenas o enriquecimento do repertório literário, mas também o desenvolvimento de uma compreensão mais profunda da condição humana e das complexidades do mundo ao seu redor.

Diante desse contexto e dos desafios identificados na formação do jovem estudante na seção 2.2, foi elaborado o artefato “Desafio Homérico: preparado para ser o herói da sua própria jornada?” por meio do Canva, uma plataforma online de *design* gráfico que oferece recursos para a criação de materiais visuais, facilitando o desenvolvimento de conteúdos pedagógicos. Esta seção apresenta o jogo como um recurso pedagógico com o intuito de enfrentar desafios encontrados na formação do jovem estudante brasileiro na Educação Básica.

4.1 PROPOSIÇÃO E DESENVOLVIMENTO DO ARTEFATO

O artefato se coaduna às competências gerais da BNCC, especialmente à competência geral 6, que enfatiza a valorização da diversidade de saberes, bem como a apropriação de conhecimentos e experiências que possibilitem a realização de escolhas alinhadas ao projeto de vida do estudante, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade (Brasil, 2018, p. 9). Ademais, a proposta busca integração com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) no Brasil, em particular com o ODS 4, que visa “garantir o acesso à educação inclusiva, de qualidade e equitativa, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos”.

A proposta consiste em uma trilha temática que representa a viagem de Odisseu desde a saída de Troia até o retorno a Ítaca, jogada após a leitura compartilhada da obra e ensino do alfabeto grego. A trilha é composta de 24 casas, correspondentes aos cantos da “Odisseia”, e organizadas em quatro categorias, que integram diferentes dimensões do aprendizado: (i) punições ou premiações dos deuses; (ii) *περὶ Ὀδυσσεΐας*¹⁷ (*perì Odysseías*), com perguntas sobre os principais episódios da narrativa homérica; (iii) *ᾄειδε θεά*¹⁸ (*áeide theá*), com desafios linguístico-literários; (iv) *περὶ ψυχῆς*¹⁹ (*perì psychēs*), com questões reflexivas sobre projeto de vida e conhecimento de si mesmo. Na Figura 3, apresenta-se o *layout* do jogo.

Fig. 2 – *Layout* do jogo “Desafio Homérico: preparado para ser o herói da sua própria jornada?”



Fonte: elaborado pela autora (2025).

No início do jogo, os estudantes podem escolher um personagem: Odisseu, o estrategista; Penélope, a persistente; Telêmaco, o corajoso; Eumeu, o fiel; Nausíca, a

¹⁷ Nota de tradução: sobre a “Odisseia”.

¹⁸ Nota de tradução: canta, ó musa.

¹⁹ Nota de tradução: sobre a alma.

generosa. Após jogar os dados, com números escritos em Grego Antigo, como εἶς (*heĩs*), δύο (*dýo*), τρεῖς (*treĩs*), τέτταρες (*téttares*), πέντε (*pénte*), ἑξ (*hex*), a casa selecionada apresentará sempre um desafio, conforme uma das quatro categorias das cartas do jogo.

Na primeira categoria, punições ou premiações dos deuses, estão as cartas: a) “οἴμοι (*oímoi*)!²⁰ Poseidon se irritou. Volte 2 casas”; b) “Ὕ Ζεῦ (ὁ *Zeũ*)!²¹ Zeus lançou um raio. Fique uma rodada sem jogar.”; c) “χαίρε (*khaĩre*)!²² Atena te favorece. Avance duas casas”, e d) “ᾧμοι, Ἄιδης (ὅμοι *Aidēs*)!²³ Ninguém foge do Hades! Volte ao início”.

Na segunda categoria, περὶ Ὀδυσσεΐας (*perì Odysseías*), há 20 cartas com questões sobre a narrativa homérica, tais como: onde nasceu o herói Odisseu? Quem era a esposa de Odisseu? Por que Odisseu não voltou imediatamente para Ítaca após a guerra de Tróia? etc.

Na terceira categoria, ἄειδε θεά (*áeide theá*), há 20 cartas com desafios linguístico-literários, tais como: escreva no alfabeto grego o nome do herói que Atena sempre protegeu; decifre a seguinte palavra escrita em letras gregas para descobrir quem atrapalhava Odisseu no mar: ποσειδῶν (*poseidōn*); crie uma mensagem curta que Penélope escreveria para Odisseu se pudesse mandar uma carta durante sua viagem; forme uma frase de sabedoria inspirada na viagem de Odisseu; imagine que Odisseu tem um diário de viagem, escreva o que ele teria anotado no dia em que enfrentou o ciclope Polifemo; escreva uma manchete jornalística sobre um dos episódios da “Odisseia”; imagine que Odisseu tem uma conta no Instagram durante a viagem, crie uma legenda de *post* sobre o dia em que ele enfrentou as Sereias etc.

Na quarta categoria, περὶ ψυχῆς (*perì psychēs*), há 20 cartas que propõem reflexões voltadas ao conhecimento de si mesmo e ao projeto de vida, convidando o estudante a relacionar a jornada de Odisseu com a sua própria jornada de vida.

²⁰ Nota de tradução: Ai de mim!

²¹ Nota de tradução: Ó Zeus!

²² Nota de tradução: Alegra-te!

²³ Nota de tradução: Ai de mim, Hades!

Quadro 1 – Questões propostas nas cartas *περὶ ψυχῆς* (*peri psychēs*)

1	Você é mesmo o herói da sua própria jornada?	11	Qual é a bússola que orienta sua própria jornada?
2	Qual é a qualidade faz você se sentir um verdadeiro herói?	12	O que é ser herói da minha própria história: vencer os outros, ou vencer o desânimo, a dúvida e a falta de vontade dentro de mim?
3	Qual é a excelência (<i>ἀρετή</i> , <i>aretē</i>) que você deseja alcançar na vida? Em que área da sua vida você quer se diferenciar?	13	Se Odisseu tivesse desistido, ele jamais alcançaria Ítaca. O que você está deixando de alcançar por falta de persistência?
4	Se eu fosse o herói da minha própria odisseia, qual seria o monstro ou o desafio que eu enfrento agora e como posso vencê-lo?	14	Quem é sua “Atena”: aquela pessoa que te inspira ou orienta?
5	Que legado de valores gregos (honra, excelência, coragem, justiça) eu quero deixar para quem vier depois de mim e como vou começar a construí-lo hoje?	15	Como você pode manter o foco na sua jornada mesmo diante de distrações e coisas que parecem irresistíveis, como Odisseu diante das sereias?
6	O que significa, para mim, “voltar para casa”, não no sentido literal, mas de sentir-me completo comigo mesmo?	16	Se você pudesse escolher uma aventura só sua, qual seria o primeiro passo?
7	Existe alguma “ilha tentadora” que está me afastando da minha jornada (como na “Odisseia” ocorre)?	17	Que habilidades ou talentos você tem que pertencem só a você, como as qualidades de Odisseu que guiaram a viagem de volta a Ítaca?
8	Em que situações eu posso usar mais astúcia (<i>μήτις</i> , <i>mētis</i>), não para enganar, mas para encontrar soluções criativas e construtivas?	18	Se pudesse escrever a próxima página da sua odisseia, o que ela mostraria sobre você?
9	Como posso definir minha excelência (<i>ἀρετή</i> , <i>aretē</i>) sem comparações, ou seja, como ser mais de mim mesmo, respeitando meus limites e talentos?	19	Se você fosse Odisseu em sua própria viagem, qual seria o propósito que só você poderia realizar, e o que precisaria fazer todos os dias para avançar rumo a ele?
10	Pensando na história da Odisseu, que foi responsável pelas consequências de suas decisões, como você entende a ideia de ser responsabilizado (aceitar resultados dos seus atos)?	20	Odisseu só conseguiu voltar porque acreditou em si mesmo, mesmo sozinho. O que significa acreditar em mim mesmo?

Fonte: elaborado pela autora (2025).

4.2 CONSIDERAÇÕES SOBRE O ARTEFATO E A PEDAGOGIA ONTOPSICOLÓGICA

O título do artefato “Desafio Homérico: preparado para ser o herói da sua própria jornada?” apresenta de forma simbólica e com intencionalidade pedagógica, o escopo prático da Pedagogia Ontopsicológica: “educar o sujeito a fazer e a saber a si mesmo” (Meneghetti,

2019, p. 14; 2022, p. 455). A metáfora do herói, nesse contexto, é compreendida à luz da leitura de Carotenuto como aquele que alcança a *areté* e se torna capaz de “desenredar-se em todas as circunstâncias da vida” (Carotenuto, 2023, p. 27), mas também simboliza o jovem que assume a responsabilidade pela própria existência, reconhecendo-a como percurso singular de realização alinhado ao seu projeto de vida.

De acordo com a descrição do jogo, avalia-se que o artefato pedagógico busca recuperar a tradição formativa da cultura clássica grega, em conformidade com o conceito de *paideia*, associado ao valor de *areté* como propõe Carotenuto (2023), assim como pode ser evidenciado nas questões 3 e 9 das cartas *περί ψυχῆς* (*perì psychēs*).

Além disso, se para Carotenuto (2023), o conceito de *paideia* no período helenístico pressupõe que o processo de se educar equivale a fazer a si mesmo, o artefato pedagógico proposto dialoga diretamente com essa concepção. De fato, ele não apenas questiona os estudantes a respeito da aplicabilidade diária dos valores fundamentais para a cultura helênica, difundidos pela tradição oral dos poemas homéricos (Silva, 2020), como proposto nas questões 5 e 8, mas também os convida a reconhecerem-se como sujeitos ativos da construção de si mesmos. Por conseguinte, o artefato favorece o desenvolvimento da *areté* enquanto valor da autonomia operativa, como “virtude do fazer, construir, definir, criar” (Meneghetti, 2023, p. 77).

No entanto, mesmo com uma proposta de formação integral, que recupere os ideias da *paideia* grega, a atualidade impõe desafios na formação do jovem no que diz respeito à sua disposição para assumir-se como protagonista da própria existência, ou seja, metaforicamente, o herói da própria jornada. Com base na fundamentação teórica referente aos desafios na formação do jovem estudante brasileiro, apresentada na seção 2.2, observa-se que as questões da categoria *περί ψυχῆς* (*perì psychēs*) também suscitam a reflexão sobre os perigos e estereótipos que permeiam a juventude atual, sob a ótica de Meneghetti (2013, 2019, 2020).

Nesse sentido, percebe-se que as perguntas 1, 10 e 20 são aquelas que conduzem à reflexão sobre a responsabilidade em contraposição ao assistencialismo, ao passo que promovem uma discussão quanto ao deslocamento da culpa externa para a aceitação das consequências das próprias escolhas. Ao questionar quem é o responsável pelas consequências de suas decisões ou o que significa acreditar em si mesmo, o jogo rompe com a lógica da ajuda substitutiva e provoca o jovem a reconhecer-se como agente capaz de agir, decidir e sustentar suas próprias ações, enfrentando o medo de não ser capaz de fazer, identificado por Meneghetti (2019) como um dos efeitos da hipergratificação.

Consequentemente, há um movimento na reflexão que desloca o jovem da posição de vítima ou crítico para a responsabilização.

De outra forma, as questões 4, 7, 12, 13 e 15 são aquelas que abordam foco, distração, tentações, inferindo os perigos do consumismo e do informacionismo (Meneghetti, 2020, p. 83-85), na medida em que levam o estudante a identificar as “ilhas tentadoras” e as “sereias”, enquanto estereótipos disfuncionais que modelam o seu comportamento e desviam a sua atenção de encontrar a si mesmo. Do contrário, ao propiciar a reflexão sobre as qualidades singulares, os talentos próprios e uma excelência definida sem comparações nas questões 2, 9 e 17, o jogo instiga o enfrentamento dos estereótipos não funcionais, com maior ênfase ao idealismo crítico e ao consumismo da personalidade. Além disso, com a questão 6, o jogo convida o jovem a “voltar para casa”, não do ponto de vista físico, mas simbolicamente como o lugar onde o jovem vive em coerência consigo mesmo.

Por fim, as questões 16, 18 e 19, ao motivarem o estudante à escolha de uma aventura própria, à escrita da próxima página da sua odisseia pessoal e à definição de um propósito particular, novamente, retomam o escopo prático da Pedagogia Ontopsicológica, na medida em que acabam refletindo também sobre a construção da sua própria jornada.

Em virtude desses comentários, sugere-se a quarta categoria *περὶ ψυχῆς* (*perì psychēs*) como um elemento inovador em relação aos artefatos apresentados na seção 3.1.2, uma vez que acrescenta àquelas competências previstas pela BNCC e ao ODS 4 a contribuição específica da Pedagogia Ontopsicológica. Ao articular essas competências com o escopo prático da Pedagogia Ontopsicológica, a quarta categoria introduz uma proposta de formação integral, como da *paideia* grega, envolvendo o conhecimento sobre si mesmo e o seu projeto de vida.

Em vista disso, o artefato responde à pergunta de pesquisa, pois demonstra ser possível viabilizar, no contexto da Educação Básica, o ensino de elementos do Grego Antigo e da cultura clássica de modo integrado ao desenvolvimento do conhecimento de si. Ao articular a narrativa homérica da *Odisseia* com questões reflexivas orientadas ao projeto de vida, à responsabilidade pessoal e à individuação, o jogo transforma a jornada de Odisseu em uma metáfora para que o estudante interprete a própria experiência. Desse modo, o conhecimento de si, compreendido nesta pesquisa como o reconhecimento da própria identidade e a capacidade de orientar a própria existência em conformidade com o projeto de natureza, torna-se um exercício concreto durante a realização do jogo. Cada carta da categoria *περὶ ψυχῆς* (*perì psychēs*) convida o estudante a confrontar suas escolhas, identificar seus talentos, reconhecer os obstáculos que o afastam de sua realização e assumir a

responsabilidade pelo próprio percurso. Assim, o artefato cria condições para que o jovem estudante exercite aquilo que a Pedagogia Ontopsicológica define como “fazer e saber a si mesmo”, isto é, aprender a reconhecer a própria identidade e a realizá-la em escolhas conscientes e responsáveis na construção do seu projeto de vida.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesta pesquisa, a partir do contexto da tímida presença dos estudos clássicos na Educação Básica e dos desafios observados na formação dos jovens estudantes brasileiros, teve-se como objetivo viabilizar o aprendizado de elementos do Grego Antigo e da cultura clássica, de modo que, simultaneamente, os estudantes desenvolvessem o conhecimento de si mesmos de acordo com a Pedagogia Ontopsicológica. Para tanto, em alinhamento às competências gerais da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), especialmente o ODS 4 (educação de qualidade), e pautado na abordagem do método *Design Science Research* (DSR) (Dresch et al., 2015), foi proposto o artefato pedagógico intitulado “Desafio Homérico: preparado para ser o herói da sua própria jornada?”.

Ao longo da pesquisa, os objetivos específicos foram alcançados progressivamente, conforme descrito a seguir. Inicialmente, analisou-se a relevância da cultura clássica e do Grego Antigo para a formação educativa, evidenciando seu potencial formativo quando compreendidos segundo a *paideia* grega, articulado ao conceito de *areté* (Carotenuto, 2023). Em seguida, investigaram-se os desafios enfrentados pelos jovens na Educação Básica brasileira, identificando fatores que dificultam o desenvolvimento da autonomia, da responsabilidade e da construção da própria identidade, incluindo os perigos da juventude, como o assistencialismo, o consumismo e o informacionismo (Meneghetti, 2020), bem como os estereótipos não funcionais, tais como o biologismo, o idealismo crítico e o consumismo (Meneghetti, 2020), além dos vícios característicos da juventude (Meneghetti, 2013). Posteriormente, com base na abordagem do método *Design Science Research* (DSR), foi proposto o artefato pedagógico “Desafio Homérico: preparado para ser o herói da sua própria jornada?”. Por fim, mediante a avaliação descritiva prevista pela *Design Science Research* (DSR), demonstrou-se a aplicabilidade do artefato e sua coerência com a fundamentação teórica que sustenta a proposta.

A discussão dos resultados evidenciou que o artefato recupera a tradição formativa da cultura clássica grega ao articular os conhecimentos linguísticos e culturais à reflexão sobre a

própria existência. As questões propostas, especialmente na quarta categoria, transformam a narrativa da “Odisseia” em uma mediação pedagógica para que o estudante relacione a jornada de Odisseu com a própria experiência. Desse modo, o conhecimento de si deixa de constituir apenas um conceito teórico e passa a ser exercitado por meio da reflexão sobre as escolhas, os talentos, os desafios e a responsabilidade pessoal. Assim, o produto educacional responde à pergunta de pesquisa ao demonstrar ser possível integrar, no contexto da Educação Básica, o ensino de elementos do Grego Antigo e da cultura clássica ao desenvolvimento do conhecimento de si mesmo.

Dessa forma, reconhece-se que a pesquisa apresenta contribuições sociais, práticas e científicas, delineadas na introdução deste trabalho. Socialmente, oferece uma proposta voltada à formação de jovens mais conscientes de sua responsabilidade e de seu projeto de vida. Do ponto de vista prático, disponibiliza um artefato pedagógico aplicável ao contexto escolar, ampliando as possibilidades de ensino da cultura clássica na Educação Básica. Na perspectiva científica, a pesquisa aprofundou a reflexão sobre estratégias de ensino que estabelecem uma relação entre a cultura clássica grega e a formação integral do indivíduo, fundamentada na perspectiva da Pedagogia Ontopsicológica, constituindo uma contribuição inovadora para o campo dos estudos educacionais.

Especificamente em relação à Pedagogia Ontopsicológica, o trabalho contribui ao demonstrar que seus pressupostos podem ser concretizados em práticas pedagógicas simples, concretas e acessíveis ao cotidiano da Educação Básica. Ao propor um artefato construído com recursos didáticos de fácil elaboração e aplicação, o estudo evidencia que não são necessários instrumentos complexos ou altos investimentos para promover uma educação orientada ao conhecimento de si mesmo e à responsabilidade pessoal. Nesse sentido, a pesquisa oferece aos professores um exemplo de como a Pedagogia Ontopsicológica pode ser relacionada às atividades escolares por meio de estratégias criativas, replicáveis e adaptáveis a diferentes contextos educativos, contribuindo para ampliar sua aplicabilidade na realidade escolar.

Mesmo assim, como limitações desta pesquisa, destaca-se que a avaliação do artefato ocorreu por meio da modalidade descritiva prevista pela *Design Science Research* (DSR), fundamentando-se em sua construção teórica e em sua potencial aplicabilidade, sem a realização de uma avaliação empírica sistemática que permitisse mensurar seus efeitos sobre a aprendizagem dos estudantes. Além disso, a investigação concentrou-se em um único artefato pedagógico, direcionado ao ensino de elementos do Grego Antigo e da cultura clássica, restringindo a generalização dos resultados para outros contextos educacionais.

Por esse motivo, como continuidade deste estudo, sugerem-se pesquisas que promovam a aplicação e a avaliação empírica do artefato em diferentes contextos educacionais, investigando seus impactos sobre a aprendizagem da cultura clássica, do Grego Antigo e do desenvolvimento do conhecimento de si mesmo. Aponta-se também como perspectiva futura, a realização de estudos que permitam acompanhar, ao longo do tempo, as contribuições dessa proposta para a formação integral, para a construção do projeto de vida e para o desenvolvimento da autonomia, da responsabilidade e do protagonismo jovem.

REFERÊNCIAS

ANDREW, Charlie et al. **Basílio Bátrakhos e a carta misteriosa: grego clássico para jovens**. Universidade de São Paulo. Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, 2020. DOI: <https://doi.org/10.11606/9786587621340> Disponível em: www.livrosabertos.abcd.usp.br/portaldelivrosUSP/catalog/book/612. Acesso em: 19 jan. de 2026.

AZEVEDO, Katia Teonia Costa de. *Fabula - repertório bibliográfico sobre a antiguidade clássica na literatura infantil e juvenil no Brasil*. **Portal FABULA**, Rio de Janeiro. Disponível em: <https://fabula.letas.ufrj.br>. Acesso em: 24 jan. 2026.

AZEVEDO, Katia Teonia Costa de. O projeto Mitologando e a comunicação de saberes. **Argumentos**: Revista de Filosofia/ UFC, ano 16, nº 32, jul.-dez. 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.36517/Argumentos.16.32.93227>. Acesso em: 24 jan. 2026.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 15 jan. 2026.

CALVINO, Italo. **Por que ler os clássicos**. São Paulo: Companhia das Letras, 1993.

CAROTENUTO, M. **A paideia ôntica: dos sumérios a Meneghetti**. Tradução Ontopsicológica Editora Universitária. 2 ed. Recanto Maestro: Ontopsicológica Editora Universitária, 2023.

CORREA, Paula da Cunha. O ensino da língua e literatura gregas. **Estudos Avançados** (USP. Impresso), 2018.

CUNHA, Antônio Geraldo da. **Dicionário etimológico da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Lexikon, 2010.

DRESCH, Aline; LACERDA, Daniel P.; JÚNIOR, José A. V A. **Design science research: método de pesquisa para avanço da ciência e tecnologia**. Porto Alegre: Bookman, 2015. *E-book*. p.iii. ISBN 9788582605530. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788582605530/>. Acesso em: 22 jan. 2026.

GALLO, Silvia Pizzano. As contribuições da Ontopsicologia para a área da pedagogia e educação. *In: Symposium Internacional Ontopsicologia 50 anos*. Recanto Maestro: Fundação Antonio Meneghetti, 2023.

JAEGER, Werner. **Paideia: a formação do homem grego**. Tradução Artur M. Parreira. 6. ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2013.

JOSEPH, Irmã Miriam. **O Trivium: As Artes Liberais da Lógica, da Gramática e da Retórica Entendendo a Natureza e a Função da Linguagem**. Tradução e adaptação de Henrique Paul Dmyterko. São Paulo: Realizações Editora, 2014.

MACHADO, Ana Maria. **Como e por que ler os clássicos universais desde cedo**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2002.

MALHADAS, D.; DEZOTTI, M. C. C.; NEVES, Maria Helena de Moura (coord.). **Dicionário grego-português [DGP]**. 2. ed. Cotia, SP: Ateliê Editorial/ Araçoiaba da Serra, SP: Editora Mnema, 2022.

MENEGHETTI, A. **Dicionário de Ontopsicologia**. 5. ed. Recanto Maestro: Ontopsicológica Editora Universitária, 2021.

MENEGHETTI, A. **Do Humanismo Histórico ao Humanismo Perene**. 2. ed. Recanto Maestro: Ontopsicológica Editora Universitária, 2023.

MENEGHETTI, A. **Manual de Ontopsicologia**. 4. ed. Recanto Maestro: Ontopsicológica Editora Universitária, 2022.

MENEGHETTI, Antonio. **Antonio Meneghetti sobre... Falando aos Jovens**. Recanto Maestro: Fundação Antonio Meneghetti, 2020. 3 v.

MENEGHETTI, Antonio. **Antonio Meneghetti su... Giovani e realtà quotidiana. Antonio Meneghetti sobre... Jovens e realidade cotidiana**. 2. ed. Recanto Maestro: Fundação Antonio Meneghetti, 2020.

MENEGHETTI, Antonio. **Antonio Meneghetti su... Ai nuovi leader del futuro. Antonio Meneghetti sobre... Aos novos líderes do futuro**. Recanto Maestro: Fundação Antonio Meneghetti, 2022.

MENEGHETTI, Antonio. **Os jovens e a ética ôntica**. Recanto Maestro: Ontopsicológica Editora Universitária, 2013.

MENEGHETTI, Antonio. **Pedagogia Ontopsicológica**. Tradução Ontopsicológica Editora Universitária. 6. ed. Recanto Maestro: Ontopsicológica Editora Universitária, 2019.

MOISÉS, Massaud. **Dicionário de termos literários**. 12. ed. rev. e ampl. São Paulo: Cultrix, 2004.

MORALES, Marcia de Lourdes; ALVES, Fábio Lopes. O desinteresse dos alunos pela aprendizagem: uma intervenção pedagógica. **Cadernos PDE**. Curitiba: Secretaria Estadual do Paraná, 2016.

MOREIRA, Leici Landherr. Tradição da *paideia* grega no ensino-aprendizagem de grego antigo: formação integral e desenvolvimento de valores humanistas. In: FUNDAÇÃO ANTONIO MENEGHETTI (org.). **Ontopsicologia: ciência interdisciplinar: volume VIII**. Recanto Maestro: Fundação Antonio Meneghetti, 2024, p. 307-318.

MOREIRA, Leici Landherr; STEFENON, Cláudia Alberici; DIAS, Patrícia; CHAVES, Magda. Máximas délficas: uma proposta de leitura, tradução e aplicação do conhecimento grego. **Revista Brasileira de Ontopsicologia - Brazilian Journal of Ontopsychology**, [S. l.], v. 4, n. 5, p. 137–138, 2024. Disponível em: <https://revbo.emnuvens.com.br/revbo/article/view/98>. Acesso em: 24 jan. 2026.

SANTOS, Edevanderson Ramalho dos. Desinteresse escolar: revisão de literatura (2007-2021) em teses, dissertações e artigos de periódicos da América Latina. **Revista Brasileira de Educação**, v. 29, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1413-24782024290078>. Acesso em: 30 mar. 2026.

SILVA, Rafael Guimarães Tavares. Uma introdução ao estudo da Antiguidade Grega: do ensino de cultura ao ensino de língua e literatura. **Em Tese**, Belo Horizonte, n. 1, v. 26, p. 114-139, jan.-abr. 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/emt/article/view/31502>. Acesso em: 24 jan. 2026.