

GAMIFICAÇÃO E ENSINO DE GREGO:

Uma revisão sistemática da literatura

GAMIFICATION AND GREEK TEACHING:

A systematic review of the literature

Vicente Thiago Freire Brazil¹
Edgar Marçal de Barros Filho.²
José Rogério Santana³

RESUMO: A *gamificação* apresenta-se como uma eficaz metodologia adotada para a potencialização do processo de ensino-aprendizado em diversas áreas do conhecimento, especialmente por sua capacidade de engajar os aprendentes e torna-los, desde o início, protagonistas na jornada educativa. O ensino de cultura antiga, mais especificamente de Grego Clássico, também tem apropriado-se desse potencial inerente ao uso de jogos educacionais. O presente artigo tem como objetivo apresentar o percurso de uma Revisão Sistemática da Literatura que se dedicou ao levantamento de dados e informações oriundos de pesquisas que mesclam os campos do ensino de grego clássico e os processos educacionais de *gamificação*. Com isso, pretende apontar o atual estado da arte, assim como os dilemas contemporâneos e as propostas futuras para aonde apontam os projetos educacionais que se apropriaram desta estratégia metodológica. Os resultados obtidos demonstram que há uma enorme lacuna no registro acadêmico-científico de experiências educacionais que utilizem processos de *gamificação* para o ensino de grego clássico diante do universo de programas, sites, aplicativos que existem para essa finalidade, bem como os benefícios que o uso dessa estratégia pedagógica traz para o ensino de um idioma antigo.

PALAVRAS-CHAVES: Grego clássico. *Gamificação*. Cultura Clássica. Ensino.

ABSTRACT: Gamification presents itself as an effective methodology adopted to enhance the teaching-learning process in several areas of knowledge, especially for its ability to engage learners and make them, from the beginning, protagonists in the educational journey. The teaching of ancient culture, more specifically of Classical Greek, has also appropriated this potential inherent in the use of educational games. This article aims to present the course of a Systematic Review of Literature that was dedicated to the collection of data and information from research that mixes the fields of classical Greek teaching and the educational processes of gamification. With this, it intends to point out the current state of the art, as well as the contemporary dilemmas and future

¹ Doutor em Filosofia pela Universidade Federal do Ceará, onde também cursou graduação e mestrado em Filosofia. É Professor Assistente da Universidade Estadual do Ceará - UECE e Professor Permanente do Curso de Mestrado Acadêmico em Filosofia - CMAF - da UECE. Realizou estágio Pós-doutoral no PPGLÉTRAS - UFC, desenvolvendo pesquisas nas áreas de Filosofia e Literatura antiga.

² Atualmente é o Superintendente da Superintendência de Tecnologia da Informação da Universidade Federal do Ceará (UFC) e Coordenador do Mestrado Profissional em Tecnologia Educacional da UFC. Professor da Universidade Federal do Ceará desde 2009, possui Graduação (1997), Mestrado (2005) e Doutorado (2016) em Ciência da Computação pela UFC.

³ Possui graduação em pedagogia pela Universidade Federal do Ceará (UFC), com formação em Educação Matemática. Mestre e Doutor em Educação com área de pesquisa em Educação Matemática e Tecnologias Digitais pela Universidade Federal do Ceará (UFC). Possui Pós-doutorado pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB), na linha de Pesquisa História da Educação. É Professor Associado da Universidade Federal do Ceará na Faculdade de Educação (FACED/UFC) trabalhando com Tecnologias Digitais na Educação, bem como, com Práticas Culturais Digitais.



proposals to which the educational projects that appropriated this methodological strategy point. The results obtained demonstrate that there is a huge gap in the academic-scientific record of educational experiences that use gamification processes for the teaching of classical Greek in the face of the universe of programs, websites, applications that exist for this purpose, as well as the benefits that the use this pedagogical strategy brings to the teaching of an ancient language.

KEY-WORDS: Classical Greek. Gamification. Classical Culture. Teaching.

1. INTRODUÇÃO

O aprendizado de um idioma é uma experiência enriquecedora, numa região de altíssima vulnerabilidade socioeconômica, e de pouquíssimas instituições públicas de acesso universal, como a região do Sertão de Crateús pode ser a oportunidade de transformar horizontes existenciais.

Conforme afirma Ferreira:

Línguas e literaturas antigas não são ensinadas, salvo raras exceções, no nível fundamental ou médio, nem são reconhecidas ou valorizadas por grande parte da sociedade, mesmo instruída. Diferentemente das línguas modernas, não tem uma função comunicativa imediata, abarcando o desempenho de práticas sociais. Contudo, uma língua clássica tem impacto na cultura e reside, por vezes camuflada, na origem de várias disciplinas, sejam elas das humanas, biológicas ou exatas (FERREIRA, 2017, p.2).

A possibilidade de ensino de uma língua clássica como o grego antigo em Crateús constitui-se como uma experiência única uma vez que em toda macrorregião em que este município está encravado não existe sequer um projeto educacional – em instituições públicas ou privadas, de educação básica ou superior – que se dedique à alfabetização em grego clássico e na popularização da cultura clássica (POMPEU, ARAÚJO, MOURA FILHO, 2012).

Deste modo o caráter inovador do presente projeto constitui-se não apenas por sua temática específica como também pela proposta metodológica apresentada. A *gamificação* ainda é

uma metodologia de baixa utilização para o ensino de letras clássicas no mundo inteiro (BAMMAN, D. e CRANE, G., 2015), no Brasil ainda não há registro de nenhum e-jogos desenvolvidos para este fim educativo que se utilizem de plataformas de fácil acesso, por exemplo, o Google Forms.

O grande número de especificidades na gramática e na sintaxe grega clássica é um dos maiores desafios para o processo ensino-aprendizado do idioma. Muitas vezes os métodos mnemônicos – um tanto quanto infantilizantes – e o excesso de tabelas desinenciais tornam o aprendizado sacal e o ensino um processo meramente repetitivo (SANTOS e SILVA, 2020).

Diante das motivações expressas e dos problemas identificados, a presente RSL tem como objetivo geral rastrear as principais estratégias de *gamificação* registradas na literatura acadêmica nos últimos 10 anos para o ensino de cultura clássica, mais especificamente língua grega. Como objetivos específicos pretende-se identificar as principais características desses e-jogos, assim como as particularidades – de funcionalidade e finalidades – que as diferenciam entre si.

2. METODOLOGIA

Na sua já célebre obra, *Guidelines for performing systematic literature reviews in software engineering*, Kitchenham e Charters (2007) propõem um sequenciamento lógico-acadêmico de etapas para a realização de um Revisão Sistemática da Literatura (RSL) que se tornou paradigmático não apenas para os trabalhos da área de engenharia de software – intento originário dos autores – mas também possível de aplicação em áreas do conhecimento correlatas, tal como, a tecnologia educacional – campo investigativo da presente pesquisa.

Seguindo então os passos propostos por Kitchenham e Charters (2007) nos capítulos de 6 a 8 da referida obra, a presente RSL foi realizada a partir de três processos fundamentais: *i) Planejamento; ii) Condução; iii) Divulgação.*

No primeiro momento (*i*) estruturou-se a pesquisa por meio da adoção de um protocolo investigativo objetivo, capaz de ser reproduzido por qualquer outro pesquisador, quando seguido de acordo com as diretrizes definidas – especificamente neste momento *string* de busca e bases de dados consultadas.

Já na etapa (*ii*) estabeleceu-se a execução de cada estágio da RSL – as *string's* foram aplicadas, os critérios de inclusão e exclusão elegidos foram empregados – chegando assim ao universo de artigos selecionados para análise e extração das respostas pretendidas a partir da Questão Principal (QP) e das Questões Secundárias (QS) propostas.

Por fim, em (*iii*) a própria publicação desta RSL, assim como os trabalhos futuros que serão desdobramentos desta, constituem-se como o momento de divulgação da presente pesquisa. Para

fundamentar a relevância desta investigação e a pertinência de seu compartilhamento, as questões elaboradas têm como expectativa demonstrar a baixa existência de trabalhos prévios sobre o ensino de grego clássico e os processos de *gamificação*.

2.1. Questões da Pesquisa

Com o objetivo de aplicar a metodologia Kitchenham e Charters (2007) com a maior eficiência possível, elaborou-se um conjunto de questionamentos que vislumbressem tanto aspectos qualitativos como quantitativos dos artigos selecionados. Desta forma, os resultados obtidos nesta RSL foram potencializados com relação a uma gama de temas e questões. As cinco Questões Principais (QP1 a QP5) que norteiam esta pesquisa são as que se apresentam no quadro abaixo:

Quadro 1 – Questões de Pesquisa

Nº	QUESTÃO DE PESQUISA	MOTIVAÇÃO
QP1	Quais as competências educacionais desenvolvidas a partir do uso de <i>games</i> para o ensino de Grego Clássico?	Entender os principais benefícios advindos do uso de jogos digitais para o ensino de Grego Clássico.
QP2	Quais os resultados mais relevantes da <i>gamificação</i> como proposta didática para o ensino de Grego Clássico?	Elencar e distinguir os benefícios decorrentes do uso dessa estratégia educacional.
QP3	Quais os componentes inerentes ao aprendizado do Grego Clássico que são beneficiados com as estratégias de <i>gamificação</i> ?	Identificar os aspectos do aprendizado de Grego Clássico que são potencializados com o uso de jogos digitais.
QP4	Quais são os tipos de jogos desenvolvidos para o ensino de Grego Clássico?	Compreender se a natureza do tipo de jogo selecionada tem alguma relação com a peculiaridade da didática associada ao Grego Clássico.
QP5	Quais as principais dificuldades para implementação didático-pedagógica da mediação de jogos para o ensino de Grego Clássico?	Propor propostas de superação destes problemas.

Fonte: Elaborado pelos autores (2022).

2.2. Estratégia de Busca

Definiu-se a *string* de busca a partir de critérios que fomentassem a maior possibilidade possível de mineração de dados, neste caso específico, em artigos publicados em revistas acadêmicas.



O período de tempo selecionado para a pesquisa foi referente aos últimos dez anos (2012 a 2021) e utilizou-se o booleano AND para conectar os termos nas buscas. Ressalte-se que o uso dos vocábulos em inglês deve-se à decisão de pesquisar em bases de dados de língua inglesa, visando assim obter uma maior amplitude no conjunto de artigos examinados.

Inicialmente havia-se adotado também as *string's gamification* e *learning*, com o booleano OR, respectivamente como pares dos componentes de escopo tecnológico e prático pedagógico, todavia, *gamification* demonstrou-se uma entrada pouquíssimo recorrente quanto associada aos trabalhos na temática dos Estudos Clássicos e *learning* não apresentou acréscimos significativos, revelando-se apenas um termo sinonímico da expressão selecionada na *string*.

As expressões selecionadas foram as que seguem apresentadas na tabela abaixo:

Tabela 1 – *String* de busca

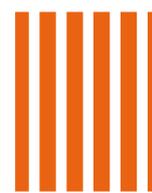
Escopo	<i>String</i>
<i>Estudos Clássicos</i>	“ancient greek” AND
<i>Tecnologia</i>	games AND
<i>Prática Pedagógica</i>	Teaching

Fonte: Elaborado pelos autores (2022).

As bases de buscas selecionadas foram a *Science Direct*, *ACM* e *Wiley Online Library*. As pesquisas foram realizadas em duas grandes etapas: a primeira totalmente automatizada-maquinal e a segunda realizada de forma manual-humana. Na primeira etapa a ênfase na seleção de dados era quantitativa, já na segunda os autores dedicaram-se a uma verificação qualitativa.

A primeira etapa – realizada toda de modo maquinal – foi subdividida em três momentos de coleta de dados. O inicial, denominado de **Geral**, lançou-se a mesma *string* nas bases selecionadas sem qualquer filtro; num segundo momento, definido como **Refinamento 1**, foram selecionados os resultados encontrados exclusivamente em revistas acadêmicas; no último estágio do processo de filtragem – nomeado de **Refinamento 2** –, restringiu-se os artigos de revistas encontrados ao período de tempo referente os últimos 10 anos – 2012 a 2021.

Assim, foram definidos como Critérios de Inclusão (**CI**) os seguintes fatores: artigos publicados em revistas científicas/acadêmicas; publicações em língua inglesa; trabalhos publicados nos campos da educação, tecnologia educacional, letras clássicas e/ou ciências humanas.

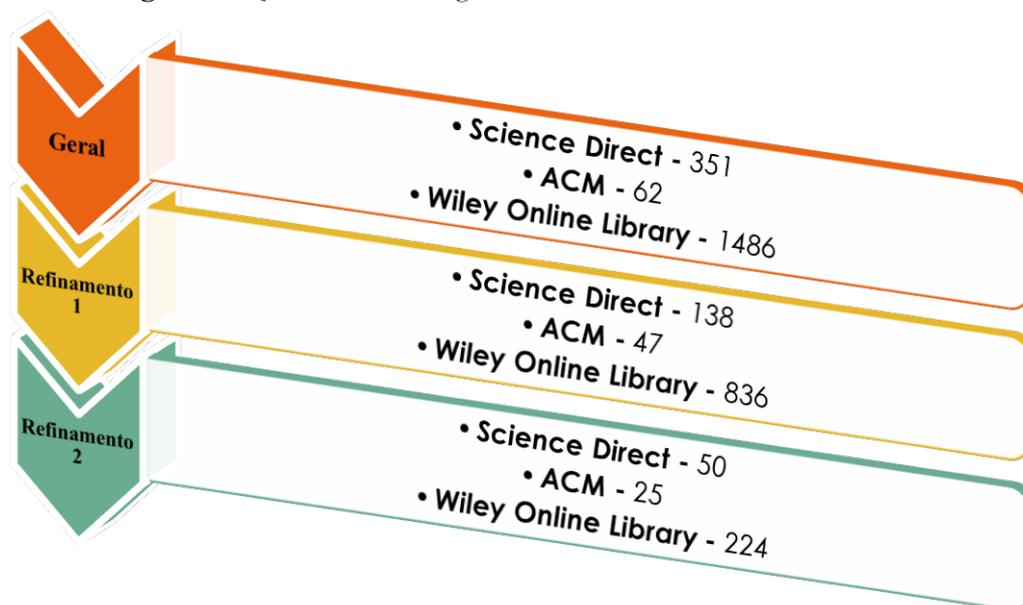


Já os Critérios de Exclusão (CE) circunscreveram aos aspectos a seguir: artigos que extrapolassem o período de 2012-2021; pesquisas publicadas em versões de capítulos de livros, anais de eventos ou resumos expandidos; trabalhos publicados em áreas diversas dos campos da educação, tecnologia educacional, letras clássicas e/ou ciências humanas.

Já a segunda etapa – realizada manualmente – consistiu na leitura e análise dos títulos e resumos dos artigos selecionados na primeira etapa com o objetivo de delimitar o escopo analítico apenas a pesquisas que tratassem sobre as temáticas do ensino de grego, grego clássico e processos de *gamificação*.

Os resultados desse meticuloso processo podem ser analisados a partir da síntese apresentada na **imagem 1**:

Imagem 1 – Quantidade de artigos obtidos nas fases de revisão sistemática



Fonte: Elaborado pelos autores (2022).

3. RESULTADOS

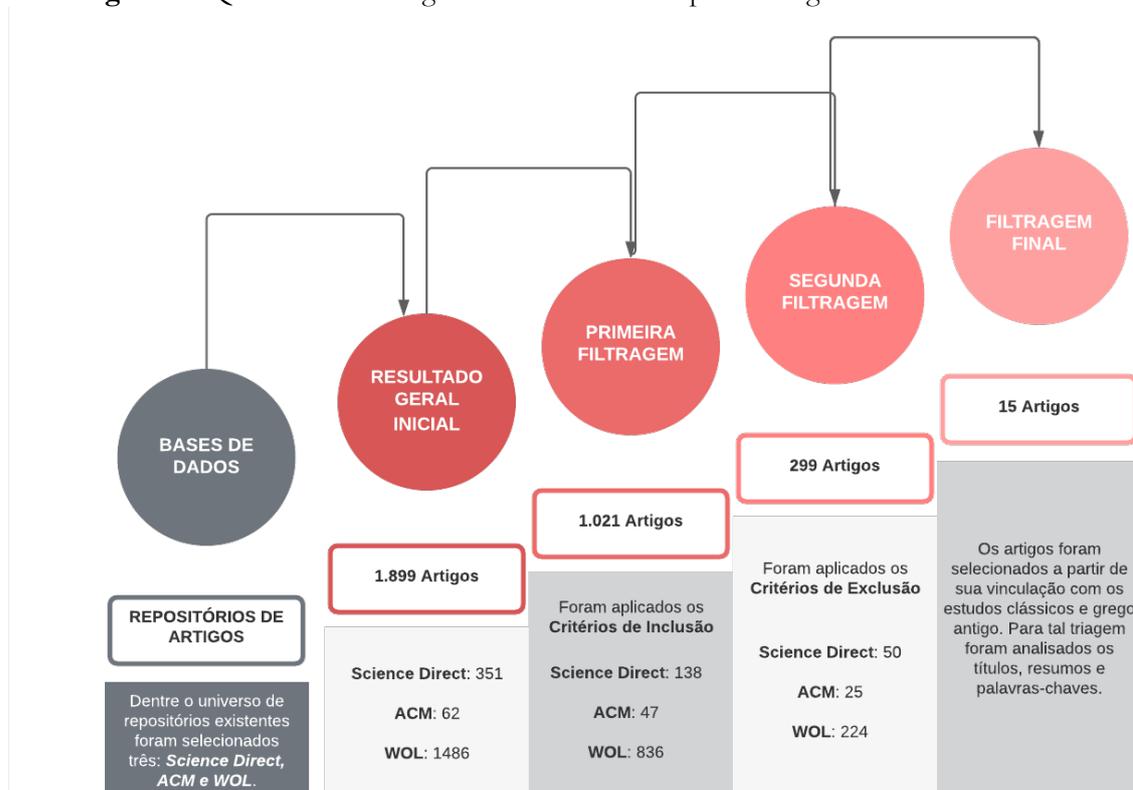
Após a identificação de 299 artigos oriundos das três bases de pesquisa selecionadas – *Science Direct*, *ACM* e *Wiley Online Library* – adotou-se uma estratégia de triagem qualitativa dos artigos a partir da análise dos títulos e resumos, o que reduziu o domínio em análise a 15 artigos.

No processo final de seleção e descarte de artigos, identificou-se um considerável universo de pesquisas sobre modalidades esportivas na antiguidade clássica – o que se justifica pelo uso dos termos “*ancient greek*” e “*games*” – assim como artigos exclusivamente sobre o ensino de grego clássico, mas sem nenhuma referência ao uso de tecnologias educacionais.

Por último, também foram desconsiderados para esta RSL os artigos que tratavam sobre jogos e processos de aprendizagem, mas que não possuíam nenhum vínculo com o campo das letras vernáculas, mais especificamente com o grego clássico. Verificou-se que este último conjunto de pesquisas estavam presentes no conjunto prévio de trabalhos selecionados porque em algum momento faziam menção a conceitos ou termos em grego clássico – na maioria das vezes em breves alusões teóricas.

A **Imagem 2** sintetiza todo o processo – tanto etapa 1 como etapa 2 – de mineração, seleção, análise e escolha dos artigos a serem examinados para a construção dos resultados da pesquisa de revisão sistemática da literatura.

Imagem 2 – Quantidade de artigos resultantes duas etapas de triagem da revisão sistemática



Fonte: Elaborado pelos autores (2022).

Diante do universo investigativo, chegou-se a um conjunto de artigos que passam a ser discriminados no quadro abaixo.

Quadro 02 - Lista de trabalhos selecionados

ID	TÍTULO	Base	Autoria	Revista	Ano
T1	Digital Daimons: Algorithmic Rhetorics of Augmented Reality.	Science Direct	CRIDER, J., GREENE, J.W., & MOREY, S	Computers and Composition	2020
T2	Greek Mythology and Education: From Theory to Practice. Procedia	Science Direct	FRIAS, F. J. L., ISIDORI, E., & PAPAELLINA, C. H	Social and Behavioral Sciences	2015
T3	Video Games, Homer to Hesiod.	ACM	GARFIELD, A., & MANDERS, A.	11th International Conference on Education Technology and Computers.	2019
T4	GREEK-BERT: The Greeks visiting Sesame Street.	ACM	KOUTSIKAKIS, J. <i>et al.</i>	11th International Conference on Education Technology and Computers.	2020
T5	Human and machine error analysis on dependency parsing of ancient Greek texts,	ACM	MAJIDI, S. & CRANE, G.	Joint Conference on Digital Libraries,	2014
T6	Eudaimonia and Behavior Change.	ACM	TORSI, S. <i>et al.</i>	6th EAI International Conference on Smart Objects and Technologies for Social Good.	2020
T7	An interdisciplinary approach to texts as a model for a truthful approach to reality	Science Direct	SALVATO, L.	Procedia - Social and Behavioral Sciences	2014
T8	Designing Serious Games to Teach Ethics to Young Children	Science Direct	BAGUS, D. <i>et al.</i>	Procedia - Social and Behavioral Sciences	2021
T9	NLP for the Greek Language: A Brief Survey	ACM	PAPANTONIO U, K. & TZITZIKAS, Y.	11th International Conference on Education Technology and	2020



				Computers	
T10	REENACT: A step forward in immersive learning about Human History by augmented reality, role playing and social networking	ACM	BLANCO-FERNÁNDEZ, Y. <i>et al.</i>	Expert Systems with Applications	2014
T11	The Next Generation Poetic Experience	ACM	ARELLANO, D. & HELZLE, V.	SIGGRAPH Asia	2013
T12	The OpenCourseWare lecture: A new twist on an old genre?	Science Direct	CRAWFORD CAMICIOTTO LI, B.	Journal of English for Academic Purposes	2020
T13	Embedded Ancient Greek Imperatives: A Feature Transfer Analysis	WOL	MEDEIROS, D. J.	Syntax	2015
T14	Cracking the ‘Antigone nut’: Lorimer Fison, Social Anthropology, and Classical Scholarship	WOL	SAMSON, J.	Oceania	2016
T15	Acquisition of Second Language Grammar Under Incidental Learning Conditions: The Role of Frequency and Working Memory	WOL	DENHOVSKA, N.; SERRATRICE, L; PAYNE, J.	Language learning	2016

Fonte: Elaborado pelos autores (2022).

3.1. Quais as competências educacionais desenvolvidas a partir do uso de games para o ensino de Grego Clássico? (QP1)

Das pesquisas selecionadas nesta RSL, apenas o trabalho de Majidi e Crane (2014) contribui diretamente para a resposta a esta indagação central a esta pesquisa, os demais textos não discorrem sobre competências educacionais oriundas da *gamificação* para o ensino de Grego Clássico.

O desenvolvimento de um ambiente colaborativo, com aprendizado horizontalizado e coletivamente partilhado, e finalmente, a potencialização do processo ensino-aprendizagem através das interações humano-humano e humanos-máquinas, estas são as conclusões que Majidi e Crane (2014, p.224) chegam em sua empolgante pesquisa sobre o ensino de grego clássico mediado por processos *learning machine* e *gamificação*.



O conjunto destas competências expressa de modo indubitável a relevância contemporânea do ensino de grego clássico, contribuindo diretamente para uma comunidade educativa que se aproprie de importantes faculdades sociocognitivas.

3.2. Quais os resultados mais relevantes da *gamificação* como proposta didática para o ensino de Grego Clássico? (QP2)

A partir dos artigos identificados chegou-se à pesquisa de Garfield e Manders (2019) que problematiza as consequências de uma experiência de *gamificação* associada ao ensino de Grego Antigo.

A interatividade e o protagonismo do educando, são os ganhos educacionais fundamentais que são potencializadas através da apropriação do processo de *gamificação* como metodologia.

Garfield e Manders (2019, p.190), na contramão de toda uma tradição ingênua que estabelece uma crítica superficial e generalista da relação entre jogos eletrônicos e crianças, demonstram as potenciais contribuições da *gamificação* para o aprendizado da cultura grega.

O engajamento dos usuários nos jogos eletrônicos voltados para o ensino de grego clássico é um componente extremamente relevante uma vez que o processo de aprendizado desta língua implica uma dedicação considerável a questão das múltiplas declinações, casos e tempos.

3.3. Quais os componentes inerentes ao aprendizado do Grego Clássico que são beneficiados com as estratégias de *gamificação*? (QP3)

Apenas a pesquisa de Koutsikakis *et al* (2020, p.151) demonstra que a *gamificação*, como estratégia para ensino de grego, auxilia o enriquecimento vocabular por meio do uso recorrente de prefixos e sufixos.

É importante lembrar que um dos principais desafios no estudo do Grego Clássico são as inúmeras variações de declinação dos vocábulos. Através deste tipo de abordagem, radicais lexicais são apropriados com mais facilidade, e assim o aprendizado torna-se mais significativo e relevante.

3.4. Quais são os tipos de jogos desenvolvidos para o ensino de Grego Clássico? (QP4)

Essa foi a pergunta, dentre as listadas, com a maior variedade de respostas a partir do grupo de artigos destacados.

Garfield e Manders (2019) citam o uso de vídeo games – em suas versões populares massivamente acessíveis ao grande público – nos seus variados gêneros (FPS, Battle Royale, MOBA, RPG, Sandbox). Por sua vez Crider, Greene e Morey (2020) apresentam os impactos do emprego de jogos de realidade aumentada – citando como referência analógica o *Pokémon Go*.

Em tempo, digno de nota registrar a argumentação de Torsi *et al* (2020), segundo a qual, mais importante que o tipo de jogo selecionado para a atividade pedagógica é o design escolhido para ambientar o processo de *gamificação* escolhido.

3.5. Quais as principais dificuldades para implementação didático-pedagógica da mediação de jogos para o ensino de Grego Clássico? (QP5)

O artigo dos pesquisadores europeus – Para Frias, Isidori e Papaellina (2015) – foi o único, entre os 15 verificados, a responder de modo claro entraves para a *gamificação* como estratégia educacional para o ensino de grego antigo.

A complexidade morfológica, o baixo interesse pelos temas referentes ao mundo clássico, e a infantilização dos jogos propostos, são alguns dos entraves para o uso mais recorrente de processos de *gamificação* para o ensino de grego antigo. Para Frias, Isidori e Papaellina (2015) procuram utilizar uma proposta de educação que se dedique a “valores olímpicos” para potencializar a aproximação com o pensamento e grego clássicos.

As propostas para a superação destes problemas apontados passam pela escolha de designs e interfases que incluam jovem/adulto como público-alvo destes jogos, também pela seleção de partes específicas da morfologia, sintaxe e vocabulário do grego clássico, e ainda, um esforço de conexão entre a Antiguidade e a contemporaneidade.

4. DISCUSSÃO

A presente RSL expôs algumas questões importantíssimas para as investigações que se dedicam a análise das relações entre estratégias de *gamificação* e o ensino de grego clássico.

Em primeiro lugar, ficou evidente a enorme lacuna existente com relação ao registro científico-acadêmico de experiências sobre o uso de jogos no ensino de grego antigo. Existem inúmeros aplicativos, jogos eletrônicos *on line* e outros instrumentos de *gamificação* que tratam sobre o processo de ensino-aprendizado do grego clássico, todavia, pouquíssimos artigos, dissertações ou teses que discutem essa temática.

Um outro problema que se demonstrou relevante, foi a baixa produção de Revisões Sistemáticas da Literatura que se dediquem exclusivamente à intercessão entre ensino de grego clássico e processos educativos que envolvam jogos eletrônicos. Neste caso, a contribuição desta RSL é inquestionável.

Por fim, a *gamificação* surge como opção muito viável para o incremento das metodologias já existentes para o ensino de grego antigo, tanto por seu engajamento dos usuários, como pelos efeitos lúdicos desse modelo de estratégia didático-pedagógica.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo apresentou a revisão sistemática de literatura referente a análise de 15 artigos que abordavam de modo direto, ou secundário, o ensino de língua grega clássica derivados de pesquisas no campo da educação e dos estudos clássicos.

Entre as principais conclusões obtidas a partir deste estudo tem-se: a *gamificação* ainda é uma estratégia pouco utilizada e com baixíssimo registro na literatura acadêmica; o tipo de jogo eletrônico escolhido não é uma questão central para o bom desenvolvimento do aprendizado, por outro lado, o designe correto potencializa o engajamento dos usuários de modo relevante.

É inegável as contribuições metodológicas que a *gamificação* traz para o processo de ensino-aprendizado de grego clássico, destacando-se o protagonismo dos aprendentes, a forte permanência dos iniciantes no percurso do processo de aprendizado e a potencialização das relações de aprendizado mútuo a partir de jogos que envolvam a interação dos participantes.

REFERÊNCIAS

BAMMAN, D. e CRANE, G. **Linguística de corpus, *treebanks*, e reinvenção da filologia**
In:Ferreira (org.) Introdução aos textos clássicos na era digital do terceiro milênio. Araraquara:
Letraria, 2015.

CORREA, P. C.; ANDERSON, S. M. M. G. ; GORAB, F. ; OLIVEIRA, L. T. O Projeto
Minimus: Latim e Grego no Ensino Fundamental. **Phaos** (UNICAMP), v. 13, p. 93-117, 2015.
Disponível em: <https://revistas.iel.unicamp.br/index.php/phaos/article/view/4606> . Acesso em:
18 jan 2022.

CRIDER, J., GREENE, J.W., & MOREY, S. Digital Daimons: Algorithmic Rhetorics of
Augmented Reality. **Computers and Composition**, 57. 2020, p. 1-17. Disponível em:
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S8755461520300402> . Acesso em: 30
jan 2022.

FERREIRA, ANISE D'ORANGE. Aprendendo grego antigo no mundo digital do terceiro
milênio. **THE ESPECIALIST**, v. 38, p. 1-21 páginas-21, 2017. Disponível em:
<https://revistas.pucsp.br/index.php/esp/article/view/32220> . Acesso em 15 dez 2021.

FRIAS, F. J. L., ISIDORI, E., & PAPAELLINA, C. H. Greek Mythology and Education: From
Theory to Practice. *Procedia. Social and Behavioral Sciences*, 197. 2015, p. 595–599.
Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042815042007> .
Acesso em: 03 fev 2022.

GARFIELD, A., & MANDERS, A. **Video Games, Homer to Hesiod**. Proceedings of the 2019
11th International Conference on Education Technology and Computers. 2019, p.190-195.
Disponível em: [https://sci-
hub.ru/https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/3369255.3369302?casa_token=7BXL-
1jg22kAAAAA:kdA-
hoYkLLcxqlf3MhgQ1BSwHTCh2PHt9oU_ogUR5KbeUXLDuAgaXN6yeSs3epnkuPqExRXY9
_WSOg](https://sci-hub.ru/https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/3369255.3369302?casa_token=7BXL-1jg22kAAAAA:kdA-hoYkLLcxqlf3MhgQ1BSwHTCh2PHt9oU_ogUR5KbeUXLDuAgaXN6yeSs3epnkuPqExRXY9_WSOg) . Acesso em: 31 jan 2022. DOI:10.1145/3369255.3369302.

KITCHENHAM, B. & CHARTERS, S. Guidelines for performing systematic literature reviews
in software engineering (Technical Report No. EBSE-2007-01). Keele: Keele University, 2007.
Disponível em:
[https://www.elsevier.com/_
data/promis_misc/525444systematicreviewsguide.pdf](https://www.elsevier.com/_data/promis_misc/525444systematicreviewsguide.pdf) . Acesso em:
13 dez 2021.

KOUTSIKAKIS, J., CHALKIDIS, I., MALAKASIoTIS, P., & ANDROUTSOPOULOS, I. GREEK-BERT: The Greeks visiting Sesame Street. 11th Hellenic Conference on Artificial Intelligence. 2020, p. 110-117. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3411408.3411440> . Acesso em 14 dez 2021. DOI:10.1145/3411408.3411440.

MAJIDI, S. & CRANE, G. Human and machine error analysis on dependency parsing of ancient Greek texts, IEEE/ACM **Joint Conference on Digital Libraries**, 2014, pp. 221-224. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/abs/10.5555/2740769.2740806> . Acesso em: 20 jan 2022. doi: 10.1109/JCDL.2014.6970171.

POMPEU, A. M. C. ; ARAUJO, O. L. ; PIRES, R. B. ; MOURA FILHO, L. I. . **A transtextualidade presente nas comédias de Aristófanes**. In: POMPEU, A. M. C.; AURAÚJO, O. L.; PIRES, R. B.. (Org.). O riso no mundo antigo. 1ªed.Fortaleza: Expressão Gráfica e Editora, 2012, v. Único, p. 183-196.

TORSI, S., REBEK, C., GIUNCHIGLIA, B., & GIUNCHIGLIA, F. Eudaimonia and Behavior Change. **Proceedings of the 6th EAI International Conference on Smart Objects and Technologies for Social Good**. 2020, p.269-272. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/3411170.3411263> . Acesso em 29 dez 2021. DOI:10.1145/3411170.3411263