

## O CANAL *DIVUS MAGISTER CRAFT* COMO INSTRUMENTO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DE LATIM PARA BRASILEIROS

Cezar Alexandre Neri Santos\*

\* Universidade Federal de Sergipe, Aracaju, Sergipe, Brasil.

Recebido em: 27/06/2025

Aceito em: 18/10/2025

cezarneri@academico.ufs.br



**RESUMO:** O ensino de línguas clássicas, em especial do latim, tem se beneficiado progressivamente das Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação (TDIC), cujas potencialidades didáticas vêm sendo exploradas há algumas décadas. Neste artigo, propomos uma reflexão sobre o uso pedagógico do canal *Divus Magister Craft*, hospedado na plataforma YouTube, como recurso complementar no processo de ensino-aprendizagem da língua latina voltado ao público classicista brasileiro. A proposta ancora-se nos pressupostos da didática do latim (Fortes; Prata, 2012; Leite; Castro, 2014; Ferreira, 2017; Dantas; Silva, 2021) e nas contribuições de autores que discutem a multimodalidade e a integração das TDIC ao ensino de línguas (Rojo, 2013; Paiva, 2019). Metodologicamente, o trabalho baseia-se na seleção de roteiros e vídeos do canal para a proposição de atividades e estratégias linguístico-culturais. Entende-se que o uso da ambientação estética e narrativa de um universo gamificado tão popular quanto o mundo *Minecraft* favorece a aproximação do discente aos conteúdos gramaticais e culturais da tradição clássica, configurando-se como uma ferramenta inovadora e eficaz para o ensino do latim.

**PALAVRAS-CHAVE:** Língua latina; TDIC; Ensino-aprendizagem; Didática do latim.

*THE DIVUS MAGISTER CRAFT CHANNEL AS A PEDAGOGICAL TOOL FOR TEACHING AND LEARNING LATIN IN BRAZIL*

**ABSTRACT:** Teaching classical languages, especially Latin, has progressively benefited from Digital Information and Communication Technologies (DICT), whose didactic potential has been explored for decades. In this paper, we propose reflecting on the pedagogical use of the *Divus Magister Craft* channel, hosted on the YouTube platform, as a complementary resource in the Latin language teaching-learning process



aimed at the Brazilian classicist public. The proposal is anchored in the assumptions of Latin didactics (Fortes; Prata, 2012; Leite; Castro, 2014; Ferreira, 2017; Dantas; Silva, 2021) and the contributions on multimodality and the integration of DICT into language teaching (Rojo, 2013; Paiva, 2019). Methodologically, the work is based on selecting scripts and videos from the channel to propose activities and linguistic-cultural strategies. The visual and storytelling setting of a gamified universe as popular as the *Minecraft* world favors bringing students closer to the grammatical and cultural content of the classical tradition and makes this an innovative and effective tool for teaching Latin.

**KEYWORDS:** Latin language; DICT; Teaching and learning; Latin didactics.

## 1 INTRODUÇÃO

Embora o ensino-aprendizagem de línguas clássicas esteja historicamente associado, inclusive no Brasil, a abordagens pedagógicas de viés tradicional, nas últimas décadas têm ganhado força propostas inovadoras que buscam ressignificar os processos didáticos envolvendo línguas como o latim e o grego. No caso específico do latim, observa-se, ao longo do século XX e início do XXI, um movimento de redefinição metodológica impulsionado tanto por debates sobre o papel da tradição clássica no currículo como por inovações mediadas por tecnologias digitais (Santos Sobrinho, 2013; Heck, 2013; Leite; Castro, 2014).

Nesse contexto, experiências pedagógicas que integram mídias digitais, plataformas online e ambientes gamificados mostram-se particularmente relevantes, sobretudo quando articuladas às chamadas Metodologias Ativas (Martins, 2020; Cordeiro, 2020). Essas abordagens, centradas na aprendizagem significativa, favorecem a construção de conhecimentos a partir do protagonismo discente, tornando possível que o latim seja ensinado de forma dinâmica e contextualizada (Moran, 2015).

Neste artigo, propomos uma reflexão sobre o uso pedagógico do canal *Divus Magister Craft*<sup>1</sup> (Divus, 2025), hospedado na plataforma YouTube, como recurso complementar no ensino-aprendizagem de língua latina. A proposta insere-se nesse movimento de inovação ao explorar o potencial didático do universo gamificado de *Minecraft*, empregando linguagem audiovisual, roteiros ficcionais e simulações históricas como estratégias de mediação entre o estudante e os conteúdos gramaticais e culturais da tradição clássica.

A pertinência da proposta reside em seu diálogo com os fundamentos da didática do latim (Fortes; Prata, 2012; Ferreira, 2017), com os debates sobre a formação de leitores de textos clássicos (Bernal, 2021; Leite, 2016) e com as abordagens multimodais aplicadas ao ensino de línguas mediado por Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação (TDIC) (Rojo, 2013; Schneider, 2015). Além disso, baseia-se na compreensão de que o ensino de latim envolve não apenas o domínio gramatical, mas também uma imersão linguístico-cultural

---

<sup>1</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/@MagisterCraft>

na Antiguidade romana, experiência que pode ser enriquecida por narrativas interativas e recursos audiovisuais.

Mesmo reconhecendo as condições desiguais de acesso às TDIC no Brasil, o público-alvo da proposta são discentes majoritariamente pertencentes à Geração Z (nascidos entre 1997 e 2012), já familiarizados com recursos digitais e ambientes virtuais de aprendizagem. Embora o foco seja o ensino de latim no curso de Letras, o canal atende a outros públicos de latinistas, como estudantes do Ensino Médio, autodidatas ou estudantes de seminários religiosos. As atividades desenvolvidas foram, assim, concebidas para integrar os conteúdos da disciplina de Língua e Literatura Latina a práticas multimodais que valorizam a experiência estética, a interação e a apropriação significativa dos conteúdos.

Este artigo está estruturado de forma a discutir os fundamentos teóricos que sustentam o uso de TDIC e metodologias ativas no ensino de línguas, com ênfase nas línguas clássicas; apresentar a proposta pedagógica com base no canal *Divus Magister Craft*, analisando episódios selecionados e os recursos linguístico-culturais mobilizados nos roteiros; e, por fim, assinalar o potencial formativo da proposta e suas possíveis contribuições para o ensino contemporâneo de latim no Brasil.

## **2 A LÍNGUA LATINA NO ENSINO SUPERIOR DO BRASIL E SEU LUGAR NA CONTEMPORANEIDADE NO CURSO DE LETRAS**

O ensino da língua latina no Brasil, historicamente associado a abordagens conservadoras, tem sido, nas últimas décadas, objeto de reformulações impulsionadas por mudanças nos paradigmas pedagógicos, por transformações socioculturais e pelo avanço das TDIC. A partir da segunda metade do século XX e, com maior intensidade, nas primeiras décadas do século XXI, o campo do ensino de latim passou a ser impactado por debates pedagógicos que questionam a eficácia de abordagens exclusivamente formais. A influência de teorias da aprendizagem significativa, da perspectiva sociointeracionista e das Metodologias Ativas provocou uma abertura a propostas mais integradas e dinâmicas, centradas na experiência do aprendiz e na construção contextualizada do conhecimento (Ferreira, 2017; Heck, 2013). Essa busca pela convergência entre tradição e inovação marca o atual cenário do ensino-aprendizagem de latim nos cursos de Letras das universidades públicas do Brasil, que permanecem como um dos poucos espaços institucionais onde essa língua clássica ainda é ofertada.

Essa hipótese se fortalece ao se considerar que o tradicional método gramática-tradução, dominante até a segunda metade do século XX, tem sido amplamente criticado por sua ênfase exclusiva em aspectos formais e descontextualizados da língua. Essa abordagem orientou a produção de manuais didáticos até o século XX. Embora alguns ainda utilizados em cursos de graduação, a rigidez estrutural e as atividades com baixa densidade interpretativa e limitada função comunicativa são alvos de crítica (Fortes; Prata, 2012).

Assim, obras que integram diferentes mídias, linguagens e estratégias interativas, que articulam o ensino da gramática com abordagens comunicativas, leitura de textos autênticos

e práticas culturais têm sido publicadas (Fortes; Prata, 2012; Ferreira, 2017; Santos, 2021). É o caso de manuais que articulam conteúdos linguísticos à leitura de textos autênticos, à oralidade e à exploração cultural, como *Latinitas*, de Santos Sobrinho (2015a; 2015b) e *Latine Loqui*, de Leite (2016), ambos concebidos com foco em aprendizes adultos, falantes nativos de português.

*Latine Loqui*, por exemplo, propõe uma metodologia multifuncional que combina técnicas de leitura extensiva, escuta ativa e produção oral, evitando a adesão a um único método. A autora, como destaca a resenha de Santos (2021), realiza uma avaliação crítica de sua prática docente e oferece alternativas inovadoras coerentes com a realidade do ensino de línguas clássicas no Brasil contemporâneo. Já *Latinitas* aposta na gradual construção da competência leitora em textos clássicos, ao mesmo tempo em que promove o domínio morfosintático e lexical da língua. Ambas as obras representam um esforço de reconciliação entre rigor filológico e acessibilidade pedagógica, favorecendo um percurso de aprendizagem que valoriza a autonomia do estudante e a apropriação crítica da cultura latina (Bernal, 2021).

A inserção de materiais didáticos em língua estrangeira no ensino de latim, como o método inglês *Reading Latin*, analisado por Miotti (2006), introduz novas perspectivas para a formação do leitor e do tradutor de textos clássicos no Brasil. Em seu estudo, a autora observa que a adoção de obras produzidas em outros contextos linguísticos e culturais pode tanto ampliar o repertório metodológico dos docentes quanto gerar desafios relacionados à adequação terminológica e à mediação pedagógica. Por um lado, materiais estrangeiros oferecem abordagens comunicativas mais dinâmicas, com ênfase na leitura contextualizada e no uso ativo do vocabulário latino; por outro, exigem do professor brasileiro um trabalho de transposição didática sensível às especificidades da língua portuguesa e à realidade formativa dos estudantes.

Embora, nos *curricula* de várias instituições, a carga horária destinada às disciplinas de latim tenha sido reduzida ou transferida para o rol de optativas (Leite; Castro, 2014, p. 67), observa-se uma tensão entre o declínio da presença curricular do latim e o aumento de seu interesse por parte de diversos públicos, tanto em contextos formais quanto informais, como é o caso das redes sociais e do YouTube. Esse aparente paradoxo revela um processo de ressignificação da língua latina na contemporaneidade, marcado por uma reconfiguração do perfil de seus aprendizes e pela diversidade de suas motivações: de interesses religiosos e acadêmicos até razões estéticas ou culturais (Dantas; Silva, 2021; Láscar-Alarcón; Silva, 2018), catalisado por práticas pedagógicas renovadas.

Essas experiências convergem com a adoção de Metodologias Ativas no ensino superior, que se mostram eficazes para aumentar o engajamento discente e promover aprendizagens mais duradouras. No ensino do latim, práticas como dramatizações, simulações, reconstruções de contextos históricos e gamificação vêm sendo progressivamente incorporadas, seja em contextos formais universitários, seja em iniciativas autodidatas ou híbridas. Também a utilização de elementos típicos de jogos em ambientes de ensino, com vistas a estimular o engajamento e a autonomia do discente (Martins, 2020), dialoga com os princípios da aprendizagem significativa (Moran, 2015), ao permitir que o latim seja

experenciado como conhecimento situado e significativo, integrado, muitas vezes, à formação de jovens universitários da Geração Z, nativos digitais familiarizados com plataformas interativas e jogos eletrônicos.

É certo que há uma convivência, muitas vezes tensa, entre abordagens tradicionais ainda vigentes e propostas pedagógicas mais recentes, que buscam integrar aspectos linguísticos, culturais e formativos da língua latina. A abertura a novas metodologias, aliada à valorização do repertório clássico, revela-se promissora para ampliar sua relevância na formação dos licenciandos em Letras. Assim, esta proposição didática baseia-se em uma triangulação crítica entre os desafios históricos e institucionais da oferta do latim no Brasil, as inovações metodológicas em curso nos materiais didáticos e propostas pedagógicas, e as possibilidades abertas pelas TDIC, especialmente no que tange à multimodalidade.

### **3 O CANAL *DIVUS MAGISTER CRAFT* E A MULTIMODALIDADE NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE LATIM**

O uso das TDIC no ensino tem favorecido transformações significativas ao integrar os ambientes físico e virtual, ampliando os espaços de aprendizagem, promovendo o engajamento discente e estimulando habilidades de análise, síntese e (auto)avaliação. Como destacado por Fadel *et al.* (2014), a aprendizagem deixa de se restringir à transmissão expositiva de conteúdos e passa a incluir desafios e experiências interativas que propiciam maior retenção e aprofundamento do conhecimento. Assim, a aplicação de elementos próprios de jogos no ambiente educacional, com vistas à resolução de problemas e à motivação dos aprendizes, revela-se uma estratégia eficaz no ensino-aprendizagem de línguas, ao desenvolver competências cognitivas e metacognitivas como a interação, a memorização e a compreensão mediadas pela ludicidade.

Nesse contexto, a viabilidade do uso de recursos multimodais no ensino de latim para brasileiros configura um tema instigante e promissor. A expansão do ensino remoto, intensificada pela pandemia de Covid-19 no início desta década, potencializou exponencialmente a incorporação de plataformas online e de ambientes virtuais de aprendizagem em ações pedagógicas.

O YouTube, como maior plataforma de vídeos do mundo, alcança diferentes faixas etárias, contextos geográficos e perfis socioculturais, e está consolidada como um ambiente de uso pedagógico e científico. Nesse espaço, o canal *Divus Magister Craft* volta à produção de vídeos temáticos relacionados ao Império Romano e à Antiguidade Clássica e o projeto, inicialmente concebido para modelagem tridimensional de ambientes da Antiguidade no *Minecraft*, os quais impressionam pela riqueza de detalhes das construções arquitetônicas da Roma Antiga, como templos, vilas, fóruns e aquedutos, foi aperfeiçoado para uso em situações pedagógicas multidisciplinares por imersão em conteúdos sócio-históricos, culturais e linguísticos (Divus, 2025). Em setembro de 2022, o canal reunia 147 vídeos; em junho de 2024, contabilizava 15,7 mil inscritos e mais de 160 vídeos publicados; e em outubro de 2025, 18,3 mil inscritos e 174 vídeos disponíveis.

A maioria absoluta dos vídeos disponíveis no canal DMC apresenta narração em língua latina, com voz do próprio criador dos vídeos, o Jessie Craft, atualmente professor de Língua Latina na Carolina do Norte, EUA, onde também integra o *North Carolina Classical Association* (NCCA). Há legendas autogeradas pelo Youtube em línguas modernas, como inglês, holandês e alemão, mas claramente as legendas em latim foram inseridas pelo administrador do canal. A duração das produções varia consideravelmente: algumas com cerca de dois minutos e outras que ultrapassam vinte minutos, cujas temáticas abrangem aspectos da gramática, da cultura, da literatura, da religião, da mitologia e da arquitetura romanas; conteúdos relacionados a outros povos antigos, como gregos e etruscos; até tópicos contemporâneos, como a biografia do escritor estadunidense Henry David Thoreau; bem como vídeos explicativos sobre o processo de produção do material multimídia.

Traduz-se, a seguir, o disposto na descrição do histórico do canal DMC no YouTube:

Este canal começou como um caminho para apresentação do projeto *Minecraft* no qual estou trabalhando, que levou os alunos ao mundo clássico no ambiente 3D oferecido pelo *Minecraft*. No entanto, minha visão mudou um pouco para focar no objetivo real de ensinar latim. Ainda uso o *Minecraft* para a maioria dos vídeos, porém é mais uma ferramenta do que um objeto de foco, da mesma forma que um artista pode usar óleos um dia e carvão no dia seguinte. Agora, estou tentando apresentar o latim ao maior número possível de pessoas e ensinar algo útil para aqueles que se inscreverem. Acredito que o latim deve ser ensinado como a língua que é: ou seja, os alunos devem ouvi-lo, escrevê-lo, falá-lo e lê-lo.<sup>2</sup>

Nesse cenário, o canal *Divus Magister Craft* (DMC) constitui uma experiência pedagógica multimodal inovadora e amplamente acessível.

---

<sup>2</sup> Excerto original em inglês: “This channel began as an outlet for the Minecraft project I am working on which brought students to the classical world in the 3D environment afforded by Minecraft. However, my sights have shifted slightly to focus on the real goal of teaching Latin. I still use Minecraft for most videos, but it is more of a tool than an object of focus much the same way an artist might use oils one day and charcoal the next. Now, I am trying to introduce Latin to as many people as possible and teach something useful to those who subscribe. I believe that Latin should be taught like the language it is: meaning students should hear it, write it, speak it and read it”.

**Imagem 1** – Persona *Magister Craft*, protagonista do canal DMC, no vídeo *Domus Romana*.



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=evJ7J1eqH2Y>. Acessado em: 8 jun. 2025

A persona *Magister Craft*, protagonista dos vídeos, atua como condutor narrativo em primeira pessoa, com expressiva ênfase na oralidade, conforme revela sua introdução padrão: “*Salvete, plurimum! Nomen mihi est Magister Craft. Hodie de [Tema do vídeo] discetis*”, com uso consistente da pronúncia restaurada na narração dos vídeos. A possibilidade de trabalhar competências orais favorece a internalização progressiva das estruturas gramaticais e lexicais. Em turmas de nível básico, por exemplo, entende-se como válido o uso desses vídeos para exemplificar a pronúncia clássica/restaurada para aprendizes brasileiros.

**Imagem 2** – Persona *Magister Craft*, protagonista do canal DMC, proferindo sua saudação *Salvete, plurimum! Nomen mihi est Magister Craft*.



Link: <https://ih1.redbubble.net/image.1145379134.2270/flat,1000x1000,075,f,jpg>.  
Acesso em: 5 jun. 2025.

O Quadro 1, baseado nas métricas do canal DMC no YouTube coletados via ferramenta *Social Blade*, organiza os cinquenta vídeos mais assistidos do canal em três grandes eixos temáticos: (1) conteúdos gramaticais e atividades pedagógicas de língua latina; (2) arquitetura, história e cultura romanas; e (3) mitologia e literatura clássica. Essa sistematização permite identificar tendências de interesse do público-alvo, bem como potenciais usos didáticos dos materiais.

Embora a seção dedicada à gramática latina contenha vídeos diretamente voltados ao ensino de conteúdos linguísticos, observa-se que representam uma parcela minoritária da amostra. Esse dado é revelador: o canal não se estrutura com base em uma progressão curricular tradicional, mas sim em uma lógica exploratória e experiencial, em consonância com os princípios das Metodologias Ativas (*vide* Martins, 2020; Cordeiro, 2020). O foco desloca-se do ensino sistemático para a aprendizagem autônoma e situada, em que o conteúdo gramatical emerge de contextos comunicativos significativos e é reforçado pela repetição multimodal de estruturas em situações variadas. Assim, esses vídeos se prestam a uma gama de aprendizes, servindo mais eficazmente como complemento pedagógico articulado aos objetivos de aprendizagem.

A predominância de vídeos ligados à arquitetura, cultura e história romanas evidencia o caráter interdisciplinar do projeto e sua valorização da aprendizagem contextualizada. As modelagens em *Minecraft* funcionam como representações visuais imersivas que estimulam a curiosidade histórica e permitem aos aprendizes estabelecerem relações entre vocabulário, espaço e função. Essa abordagem dialoga com os conceitos de letramento visual/multiletramentos (Rojo, 2015) e de aprendizagem baseada em projetos (Handrianto; Radman, 2018), pois integra leitura de imagens, análise de ambientes e reflexão metalinguística.

No eixo da mitologia e literatura clássica, nota-se uma diversidade de personagens e narrativas, festivais e eventos históricos a partir de gêneros discursivos variados. O uso de histórias mitológicas como suporte à aquisição de vocabulário e estruturas gramaticais é frequente em abordagens didáticas de línguas clássicas, e sua atualização via audiovisual amplia ainda mais seu potencial formativo.

Além da diversidade temática, destaca-se a disponibilização de legendas multilíngues, com opções em latim, inglês e outras línguas modernas. Tal recurso facilita o desenvolvimento de estratégias de leitura comparativa, inferência lexical e reforço morfosintático, alinhando-se às diretrizes para os multiletramentos na educação linguística contemporânea (Rojo, 2015). Contudo, são raros os vídeos do canal DMC que oferecem legendagem em língua portuguesa, o que pode ser contornado pelo mediador, como preconiza Miotti (2006, p. 101), por meio de ações associadas “à pesquisa e às recentes contribuições da Linguística (pura e Aplicada) acerca dos processos de descrição e racionalização da língua, bem como dos processos de ensino e aprendizagem”.

A sistematização dos vídeos apresentada no Quadro 2 constitui um repertório para o docente de Língua Latina que deseje explorar abordagens pedagógicas ativas, contextualizadas e multimodais. Cada vídeo oferece não apenas um recorte temático histórico, cultural, arquitetônico ou religioso, mas também uma narrativa em latim que privilegia vocabulário

específico, associado a campos semânticos delimitados. Esse conjunto fornece oportunidades concretas para a mobilização de diferentes estratégias didáticas, voltadas à ampliação do repertório lexical, ao desenvolvimento da competência de leitura e à valorização da cultura clássica no currículo de Letras.

Do ponto de vista pedagógico, a diversidade temática dos vídeos possibilita a organização de sequências didáticas centradas em eixos como mitologia, religião, história política, vida cotidiana e urbanismo romano. Por exemplo, vídeos como *Lupercalia* e *Saturnalia* permitem ao docente contextualizar rituais religiosos e festividades romanas, abrindo espaço para discussões sobre o papel da religião civil e para comparações com festividades contemporâneas. Vídeos voltados à arquitetura e à engenharia romana abrem possibilidades para o trabalho com vocabulário técnico e com a descrição de estruturas urbanas. No campo da história e da política, diversos vídeos contribuem para a construção de linhas do tempo, mapas mentais e infográficos em latim ou bilíngues, que favorecem a fixação de nomes próprios, estruturas sintáticas e termos de registro elevado. A abordagem histórica permite também o cruzamento com documentos e textos da tradição clássica, a leitura comentada de fontes primárias e o trabalho com epígrafes e inscrições.

Outro aspecto é o potencial para a teatralização de passagens narradas nos vídeos, que pode favorecer a internalização de estruturas linguísticas e atividades de oralidade e de expressividade. Além disso, o vocabulário apresentado em cada vídeo (*vide* Quadro 2) pode ser reorganizado em listas temáticas ou incorporado a jogos didáticos, como palavras cruzadas e *quizzes* (Fadel *et al.*, 2014), de modo a destacar aspectos interculturais em latim ou em língua materna e desenvolver a consciência histórica.

A seguir, são apresentados uma sinopse quanto ao conteúdo dos vídeos do canal DMC (quadros 1 e 2), que podem guiar o docente acerca de alguns temas, e uma proposição autoral de sequência didática baseada no vídeo *Domus Romana*, que configura uma apostila para uso pedagógico (quadro 3).

**Quadro 1** – Sinopse dos vídeos mais assistidos do canal *Divus Magister Craft* no YouTube.

TÍTULO DOS VÍDEOS EM INGLÊS	TRADUÇÃO DO TÍTULO	ANÁLISE PEDAGÓGICA
<b>CONTEÚDO GRAMATICAL E ATIVIDADES PEDAGÓGICAS DE LÍNGUA LATINA</b>		
1. Latin Grammar Basics 2. Prepositions in Latin 3. Latin Numbers and Push-up Challenge 4. Vocab for Day 1 of Latin 1 5. The Great Latin Reading Challenge	1. Fundamentos da Gramática Latina 2. Preposições em Latim 3. Números em Latim e Desafio de Flexões 4. Vocabulário para o Primeiro Dia de Latim 1 5. O Grande Desafio de Leitura em Latim	Esses vídeos apresentam conceitos básicos de gramática e vocabulário em aulas de latim para iniciantes, quer crianças, jovens ou adultos. Os desafios combinam aprendizado com atividades interativas, incentivando a leitura e a compreensão oral.

ARQUITETURA E CULTURA ROMANAS		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aqueducts</li> <li>2. Circus Maximus</li> <li>3. Dirty Rome</li> <li>4. Domus Italica</li> <li>5. Domus Romana - Roman House</li> <li>6. Getting Started and Using the Forum Romanum</li> <li>7. How to build a Roman house</li> <li>8. Inscripta</li> <li>9. Insula Romana - Roman Apartment</li> <li>10. Life in ancient Rome</li> <li>11. Nature - The Night</li> <li>12. Nature - The Sea</li> <li>13. Nature - The Seasons</li> <li>14. Roman Baths</li> <li>15. Roman Roads</li> <li>16. Roman Temple</li> <li>17. Roman Theater</li> <li>18. Seven Hills of Rome</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aquedutos</li> <li>2. Circo Máximo</li> <li>3. Roma Suja</li> <li>4. Domus Itálica</li> <li>5. Domus Romana - Casa Romana</li> <li>6. Primeiros passos e uso do Fórum Romano</li> <li>7. Como construir uma casa romana</li> <li>8. Inscrições</li> <li>9. Insula Romana - Apartamento Romano</li> <li>10. Vida na Roma Antiga</li> <li>11. Natureza – A Noite</li> <li>12. Natureza - O Mar</li> <li>13. Natureza – As Estações</li> <li>14. Banhos Romanos</li> <li>15. Estradas Romanas</li> <li>16. Templo Romano</li> <li>17. Teatro Romano</li> <li>18. Sete Colinas de Roma</li> </ol>	<p>Esses vídeos apresentam, em forma de gamificação, construções arquitetônicas da Roma Antiga. Isso permite discutir a vida cotidiana e arquitetura romana, além de integrar atividades práticas de construção via plataforma Minecraft.</p> <p>Quanto à estrutura e à função arquitetônicas, relata-se o design típico da casa de um patricio romano, os sistemas de aquedutos e de estradas romanas e sua importância, templos e performances teatrais, as sete colinas de Roma.</p> <p>Os elementos naturais estão dispostos nos vídeos, como a natureza e seus fenômenos à noite, características do mar e vida marinha, as estações do ano e seus efeitos.</p> <p>Costumes como a higiene na Roma antiga, a estrutura e uso dos banhos públicos em Roma e as corridas de bigas no Circo Máximo.</p>
HISTÓRIA, MITOLOGIA E LITERATURA CLÁSSICA E PERSONAGENS		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Alexander Veronensis</li> <li>2. Delirious Dido</li> <li>3. Egypt in Rome</li> <li>4. Gladiators</li> <li>5. Hercules - Labores 1-12</li> <li>6. Horatius Cocles</li> <li>7. Ides of March</li> <li>8. Lupercalia - Festival</li> <li>9. Mythology: Apollo</li> <li>10. Mythology: Orpheus and Eurydice</li> <li>11. Mythology: Philemon and Baucis</li> <li>12. Naumachia</li> <li>13. Magister Craft's Odyssey</li> <li>14. Pantheon of Agrippa</li> <li>15. Parilia Festival - Rome's Birthday</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Alexandre de Verona</li> <li>2. Dido Delirante</li> <li>3. Egito em Roma</li> <li>4. Gladiadores</li> <li>5. Hércules – Os doze trabalhos</li> <li>6. Horácio Cocles</li> <li>7. Idos de Março</li> <li>8. Lupercália - Festival</li> <li>9. Mitologia: Apolo</li> <li>10. Mitologia: Orfeu e Eurídice</li> <li>11. Mitologia: Filémon e Báucis</li> <li>12. Naumaquia</li> <li>13. Odisseia do Mestre Craft</li> <li>14. Panteão de Agripa</li> <li>15. Festival de Parília: aniversário de Roma</li> </ol>	<p>Esses vídeos tematizam a História da Roma Antiga, ao explorar eventos significativos, figuras importantes e práticas culturais.</p> <p>Apresentam-se narrativas de deuses, heróis e personagens míticos greco-romanos, como Apolo, Báucis e Filémon e Orfeu e Eurídice. Outros personagens icônicos da História romana também tiveram suas histórias contadas pelo Magister Craft, como Públio Horácio Cocles e Alexandre de Verona.</p> <p>Os vídeos sobre autores latinos como Plínio e Petrónio, além do autor da epopeia <i>Eneida</i>, proporcionam uma compreensão profunda dessas narrativas literárias e folclóricas.</p>

16. Petronius' Werewolf	16. Lobisomem de Petrônio	Eventos políticos como os Idos de Março e rituais em festivais como Lupercália, Saturnália, Triunfo e Parília, são significativos por elucidar costumes da sociedade romana.  A interação entre os Romanos e povos colonizados, como egípcios e etruscos, demonstram a interação cultural na Antiguidade.
17. Pliny's Ghost Story	17. A História de Fantasmas de Plínio	
18. Roman Tombs	18. Tumbas Romanas	
19. Roman Triumph	19. Triunfo Romano	
20. Saturnalia	20. Saturnália	
21. Seven Kings of Rome	21. Sete Reis de Roma	
22. Vergil's Aeneid	22. A Eneida de Vergílio	
23. The Etruscans - The City	23. Os Etruscos - A Cidade	

Fonte: Elaborado pelos autores, com dados do Youtube *Canal Divus Magister Craft* (2024)

**Quadro 2** – Roteiro de vídeos do canal *Divus Magister Craft* com propostas de uso pedagógico em aulas de Língua Latina

TÍTULO (com link)	NARRATIVA	TEMÁTICA / APLICAÇÃO PEDAGÓGICA	VOCÁBULOS LATINOS PRESENTES NA NARRATIVA
1. Pantheum (Panteão)	Hodie de Pantheo discetis	Estudo da arquitetura romana e suas influências.	Pantheon, Agrippa, templum Roma, architectura, divinus, opus, imperator, deus
2. Domus Romana (Casa Romana)	Hodie de domo Romana discetis	Aspectos cotidianos na Roma Antiga, incluindo a estrutura das casas e a vida familiar.	Domus, Atrium, triclinium, peristylum, vestibulum, cubiculum, culina, hortus, insula
3. Thermae Romanae (Termas Romanas)	Hodie de thermis Romanis discetis	Importância das termas na vida social e higiene dos romanos.	Thermae, caldarium, frigidarium, tepidarium, balneum, apodyterium, palestra, sudatorium, aquaeductus
4. Circus Maximus (Circo Máximo)	Hodie de Circo Maximo discetis	Entretenimento na Roma Antiga.	Circus Maximus, ludus, currus, auriga, spina, meta, carceres, pompa, imperator
5. Septem Reges Romanorum (Sete reis romanos)	Hodie de regibus Romanis discetis	História dos primeiros séculos de Roma (Fase da Monarquia).	Rex, Romulus, regnum, urbs
6. Lupercalia (Lupercália)	Hodie de Lupercalibus discetis	Festivais e rituais religiosos romanos, especialmente a Lupercália.	Lupercalia, festum, Februarius, lupus, sacerdos, ritus, sacrificium, faunus, purificatio
7. Templum Romanum (Templo Romano)	Hodie de templis Romanis discetis	Arquitetura dos templos romanos e tópicos da religião e mitologia romanas.	Templum, Roma, deus, sacrificium, ara, sacerdos, fanum, divinus, votum, aedes
8. Septimontium (Sete Montes)	Hodie de septem montibus Romanis discetis	Estudo geográfico e histórico das sete colinas de Roma e sua importância na fundação e desenvolvimento da cidade.	Mons, urbs, conditor, oppidum, civitas, arx, vallis, populus
9. Ara Pacis (Altar da Paz)	Hodie de Ara Pacis Augustae discetis	Discussão sobre a propaganda política e a <i>pax romana</i> nos tempos de Augusto.	Ara, pax, Augustus, Roma, senatus, populus, imperium, divinus

10. Inscripta Romana (Inscrições Romanas)	Hodie de inscriptis discetis	Epigrafia latina.	Inscriptum, lapis, epigramma, epitaphium, memoria, vir, femina, titulus, monumentum, littera
11. Gladiatores (Gladiadores)	Hodie de gladiatoribus discetis	Vida dos gladiadores e os jogos no Coliseu.	Gladiator, arena, pugna, ludus, sanguis, vita, mors, lanista, imperator, victoria
12. Aquaeductus (Aquaduto)	Hodie de aquaeductibus discetis	Engenharia romana e uso dos aquedutos para o abastecimento de água.	Aquaeductus, aqua, architectura, arcus, rivus, opus, Aqua Appia, Aqua Claudia, ductus
13. Popinae (Tabernas)	Hodie de popinis discetis	Lugares para alimentação e relatos da culinária romana.	Popina, cibus, vinum, cena, convivium, caupona, taberna, mensa, coquus
14. Mors Caesaris (Morte de César)	Hodie fabulam de Idibus Martiis discetis	Eventos históricos e políticos nos tempos de Júlio César.	Caesar, mors, Idus, Brutus, coniuratio, senatus, imperium, tyrannus
15. Saturnalia (Saturnália)	Hodie de Saturnalibus discetis	Festivais romanos e a inversão de papéis sociais durante a Saturnália.	Festum, Saturnus, libertas, servus, hilaritas

Fonte: Elaborado pelos autores, com dados do Youtube Canal *Divus Magister Craft* (2025).

### Quadro 3 – Roteiro de sequência didática baseado no vídeo *Domus Romana*

#### ATIVIDADE: COMPREENSÃO E ANÁLISE DO VÍDEO *DOMUS ROMANA*

**Objetivo Geral:** Desenvolver a competência leitora e interpretativa em língua latina, integrando o reconhecimento de estruturas linguísticas ao entendimento de aspectos culturais e históricos da Roma Antiga via recurso audiovisual.

**Objetivos Específicos:**

- Identificar e analisar vocabulário e construções gramaticais fundamentais presentes em textos e vídeos em latim;
- Refletir criticamente sobre elementos culturais, mitológicos e históricos da civilização romana.

#### DOMUS ROMANA<sup>3</sup>

1. Salvete plurimum! Nomen mihi est Magister Craft.
2. Hodie servus sum et de domo Romana discetis.
3. Venite mecum ad domum Romanam.
4. Ecce domus!
5. In Roma antiqua, divites non in insulis sed in domibus habitabant.
6. Domus etiam tabernam habebat.
7. Ecce taberna!
8. Nunc intremus!
9. Per ianuam et fauces ad atrium imus.
10. In atrio est impluvium.

<sup>3</sup> Transcrição em língua latina disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=evJ7J1eqH2Y>

11. Ecce impluvium!
12. Aqua in impluvium de compluvio it.
13. In atrio hospites exspectant.
14. Ecce cubiculum!
15. Familia in cubiculis dormit.
16. Ecce ala! Ala lararium habet.
17. Lares sunt dei domus.
18. Ecce tablinum!
19. Dominus meus in tablino laborat.
20. Spectate me! Dominus sum!
21. Ecce peristylum!
22. Apud peristylum est triclinium.
23. In triclinio familia comedit.
24. Et ego in culina cenam paro.
25. In culina est aqua et latrina est in culina.
26. Ecce cella! In cella dormio.
27. Itaque, ignoscite mihi sed nunc (oscitans) fessus sum.
28. Valet!

## ATIVIDADES

### I. QUESTÕES DE COMPREENSÃO TEXTUAL

A. Verdadeiro (V) ou Falso (F)?

1. ( ) Divites in insulis habitabant. (linha 5)
2. ( ) Aqua in impluvium de compluvio it. (linha 12)
3. ( ) Familia in triclinio dormit. (linha 15)
4. ( ) Lares sunt dei domus. (linha 17)

B. Complete com palavras do texto:

1. “\_\_\_\_\_ est locus ubi dominus laborat.” (linha 19)
2. “Per \_\_\_\_\_ et \_\_\_\_\_ ad atrium imus.” (linha 9)
3. “In \_\_\_\_\_ familia comedit.” (linha 23)

C. Responda em LATIM:

1. *Ubi familia dormit?*
2. *Quid est in atrio?*
3. *Cur servus in cella dormit?*

### II. ANÁLISE GRAMATICAL

A. Casos e Funções Sintáticas - Identifique o caso e a função das palavras sublinhadas:

1. “Dominus meus in tablino laborat.” (linha 19)
    - o meus: Caso \_\_\_\_\_, Função \_\_\_\_\_.
  2. “Aqua in impluvium de compluvio it.” (linha 12)
    - o impluvium: Caso \_\_\_\_\_, Função \_\_\_\_\_.
- B. Conjugação Verbal - Encontre no texto:
- Um verbo na 1ª pessoa do singular: \_\_\_\_\_ (linha \_\_\_\_).
  - Um verbo no presente do indicativo, 3ª pessoa plural: \_\_\_\_\_ (linha \_\_\_\_).
- C. Tradução Dirigida - Destaque a estrutura gramatical:
- “In culina est aqua et latrina est in culina.” \_\_\_\_\_
- D. Verdadeiro (V) ou Falso (F)? Justifique por meio da ETIMOLOGIA.
1. ( ) Taberna (linha 7) era apenas um local de venda, não parte da domus.
  2. ( ) Latrina (linha 23) era sempre um cômodo separado na domus.
  3. *Impluvium* vem de \_\_\_\_\_ (in + pluvia), significando \_\_\_\_\_.
- E. Complete com DERIVADOS em português:
1. *Atrium* (linha 11) → Em arquitetura moderna, “átrio” designa \_\_\_\_\_.
  2. *Cubiculum* (linha 15) → Derivou para “\_\_\_\_\_” em português, mas com sentido restrito a \_\_\_\_\_.
  3. *Triclinium* (linha 21) → Era um local para \_\_\_\_\_; a palavra vem de tri (três) + klinē (leito).

### III. ABORDAGEM COMUNICATIVA

#### A. Reconstrução de Diálogo

Imagine um diálogo entre Magister Craft e um servus novus que acaba de chegar à domus. Use:

- Saudações (Salvete! Quis es tu?)
- Perguntas sobre a casa (Ubi est triclinium? Quid facis in culina?)
- Vocabulário do texto (atrium, cubiculum, lararium).

#### B. Produção Textual

Imagine-se um visitante da domus.

Descreva 1 atividade que viu o dominus ou servos fazendo: \_\_\_\_\_

Descreva 3 partes da casa que mais te impressionaram: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### IV. REFLEXÃO CULTURAL (DISCUSSÃO EM GRUPO)

#### A. Estrutura social Romana

1. Compare a domus romana com uma casa moderna: quais elementos ainda existem?
2. Por que o *lararium* era importante? Relacione com rituais domésticos atuais.

### B. Hierarquia Social na *Domus*

1. Por que o *servus* (linha 2) dorme na *cella* (linha 25), e não no *cubiculum*? Relacione com:

- A distinção entre *familia* (escravos incluídos) e *dominus*.
- O conceito de *pater familias* e autoridade absoluta.

### C. Ritualística Doméstica

1. O *lararium* (linha 17) era um altar aos Lares. Compare com:

- Culto aos santos padroeiros em lares cristãos.
- O hábito moderno de fotos de ancestrais em casa.

### D. Higiene e Tecnologia

1. *Latrina in culina* (linha 23) parece anti-higiênico. Explique:

- O sistema de esgoto romano (Cloaca Maxima) e a água corrente.
- Por que a cozinha era um local “funcional” (não de status).

EXTRA: Relacione os termos latinos a palavras portuguesas:

- *Lararium* (linha 17) → “Lar” (cultura popular: “Lar doce lar”)
- *Peristylum* (linha 20) → “Pérgola” (do latim pergula, estrutura aberta)
- *Cella* (linha 25) → “Cela” (espaço pequeno, como em mosteiros)

## V. PRODUÇÃO TEXTUAL

Redação: “A Domus em 2025”

Reescreva o texto de *Magister Craft* descrevendo uma casa moderna, substituindo:

- *Atrium* → “Sala de estar” (mas mantendo a função de receber visitas).
- *Triclinium* → “Sala de jantar” (com móveis contemporâneos).

## 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sabe-se que conteúdos como vocabulário, gramática e aspectos histórico-culturais e literários tendem a ser mais eficazmente assimilados quando mediados por ações didáticas inovadoras. O uso pedagógico do canal *Divus Magister Craft* no processo de ensino-aprendizagem de Língua e Literatura Latina, tanto em contextos formais de ensino quanto em espaços de autodidatismo e diletantismo, pode gerar resultados significativos, especialmente quando dialoga com paradigmas contemporâneos que tratam o latim como uma língua historicamente viva.

A investigação realizada permite concluir que o canal DMC oferece um repositório de materiais que favorecem uma aprendizagem contextualizada, multimodal e significativa. A estrutura dos vídeos, associada ao uso de ambientes gamificados, estimula a motivação intrínseca e o protagonismo discente, elementos fundamentais para uma educação crítica e engajada no século XXI. Ao combinar o universo virtual do *Minecraft* com o estudo da língua latina, o canal propõe uma abordagem lúdica e interativa voltada aos entusiastas da cultura clássica. Trata-se, portanto, de uma iniciativa alinhada a um paradigma pedagógico não

tradicional, no qual fatos históricos da Roma e da Grécia Antiga e elementos da mitologia e da literatura clássicas são mobilizados como recursos didáticos.

A pesquisa documental realizada indica que, até o presente momento, há poucos canais que exploram o ensino de latim de modo tão sistemático e criativo. A ausência de iniciativas semelhantes no contexto brasileiro (e mesmo internacionalmente) reforça o caráter singular do *Divus Magister Craft*, que se destaca tanto pela consistência filológica quanto pela integração de elementos multimodais e narrativos. Essa constatação aponta para um campo fértil de pesquisa e experimentação didática, em que docentes e aprendizes podem se inspirar no modelo analisado para desenvolver seus próprios projetos audiovisuais, seja em disciplinas regulares, seja em ações de extensão universitária ou produções autônomas.

Assim, os dados dos quadros, a sequência didática proposta e os fundamentos teóricos do ensino de línguas clássicas permitem afirmar que o canal DMC se configura como uma ferramenta versátil e promissora para o ensino-aprendizagem de latim. A prática docente demonstrou elevado engajamento discente, favorecido pela atratividade visual e lúdica dos vídeos. Desse modo, seu uso, quando mediado por práticas pedagógicas ativas e reflexivas, contribui para a ampliação do repertório cultural e para o desenvolvimento de competências linguísticas e metalinguísticas ancoradas nos princípios dos multiletramentos.

Em síntese, os resultados aqui apresentados evidenciam o potencial desta proposta para contribuir com um processo de ensino-aprendizagem significativo de línguas estrangeiras clássicas. Ainda que se reconheça que as TDIC, por si sós, não resolvam as lacunas da formação linguística, acredita-se que os roteiros aqui apresentados possam não apenas inspirar docentes e aprendizes brasileiros da área de Estudos Clássicos na adoção de Metodologias Ativas, mas também estimular a criação de novos materiais e conteúdos multimodais que explorem recursos digitais semelhantes ou inovadores. Dessa forma, o canal *Divus Magister Craft* reafirma a vitalidade do ensino de latim no século XXI e inspira novas práticas docentes comprometidas com a inovação e a preservação da herança clássica.

## REFERÊNCIAS

BERNAL, Silvio Wesley Rezende. Resenha da obra *Latinitas: uma introdução à Língua Latina através dos textos*. *Intertexto*, Uberaba, v. 14, n. esp., p. 410-7, 2021.

CORDEIRO, Graciele de Paula Santos. *As metodologias ativas no ensino de Francês Língua Estrangeira (FLE). Reflexões acerca da promoção de autonomia do aprendiz*. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras – Francês) – Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2020.

DANTAS, Michele Bianca Santos; SILVA, Josefa Caroline Xavier. Desafios do ensino do latim ontem e hoje. Historicidade, métodos e uma análise do curriculum no Curso de Letras (Língua Portuguesa) da UFPB. *Intertexto*, Uberaba, v. 14, n. esp., p. 168-90, 2021.

DIVUS MAGISTER CRAFT. Canal no YouTube. Disponível em: <https://www.youtube.com/@MagisterCraft>. Acesso em: 9 out. 2025.

FADEL, Luciane Maria *et al.* *Gamificação na educação*. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

FERREIRA, Fátima. Didática do latim. Reflexões e tendências. In: CRAVO, Claudia; MARQUES, Susana (coord.). *O ensino das línguas clássicas. Reflexões e experiências didáticas*. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra, 2017, p. 49-60.

FORTES, Fábio da Silva; PRATA, Patricia. Considerações sobre métodos e metodologias de ensino de latim no Brasil. In: AMARANTE, José; LAGES, Luciene (org.). *Mosaico clássico. Variações acerca do mundo antigo*. Salvador: UFBA, 2012, p. 167-86.

HANDRIANTO, C.; RADMAN, M. A. Project Based Learning: a Review of Literature of its Outcomes and Implementation Issues. *LET: Linguistics, Literature and English Teaching Journal*, [S.I.], v. 8, n. 2, p. 110-129, 2018. Disponível em: <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/let/article/view/2394>. Acesso em: 15 out. 2025.

HECK, Maria Regina Diniz. *O ensino do latim no Brasil. Objetivos, método e tradição*. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Letras – Português/Latim) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2013.

LÁSCAR ALARCÓN, Yéris Gerardo; SILVA, Eduardo Dias. Latim. Ontem, hoje e sempre. *HON NO MUSHI – Estudos Multidisciplinares Japoneses*, v. 3, n. 4, p. 31-50, 2018.

LEITE, Leni Ribeiro. *Latine loqui. Curso básico de latim*. Vitória: EDUFES, 2016.

LEITE, Leni Ribeiro; CASTRO, Marilhá Barbosa e. O ensino de língua latina no Brasil. Percurso e perspectivas. *Classica – Revista Brasileira de Estudos Clássicos*, Belo Horizonte, v. 27, n. 2, p. 53-77, 2014.

MARTINS, Gercimar. *Metodologias ativas. Métodos e práticas para o século XXI*. Quirinópolis: IGM, 2020.

MIOTTI, Charlene M. *O ensino de latim nas universidades públicas do Estado de São Paulo e o método inglês Reading Latin. Um estudo de caso*. Dissertação (Mestrado em Linguística) – Programa de Pós-Graduação em Linguística, Unicamp, Campinas, 2006. Disponível em: <https://repositorio.unicamp.br/Acervo/Detalhe/362130>. Acesso em: 9 out. 2025.

MORAN, José. Mudando a educação com metodologias ativas. In: SOUZA, Carlos Alberto de; MORALES, Ofelia Elisa Torres (org.). *Convergências midiáticas, educação e cidadania. Aproximações jovens*. São Paulo: Paulus, 2015, v. 2, p. 15-33.

PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira e. Tecnologias digitais no ensino de línguas: passado, presente e futuro. *Revista da ABRALIN*, v. 18, n. 1, p. 1-26, 2019. DOI: 10.25189/RABRALIN.V18I1.1323.

ROJO, Roxane. Escola e letramentos digitais. Práticas pedagógicas com multiletramentos. In: ROJO, Roxane (org.). *Escola conectada. Os multiletramentos e as TICs*. São Paulo: Parábola, 2013, p. 15-48.

ROJO, Roxane. Multiletramentos na escola. In: ROJO, Roxane; BARBOSA, Marisa (org.). *Multiletramentos na escola*. São Paulo: Parábola, 2015, p. 11-29.

SANTOS, Cezar Alexandre Neri. Resenha da obra *Latine Loqui. Intertexto*, Uberaba, v. 14, n. esp., p. 403-10, 2021.

SANTOS SOBRINHO, José Amarante. *Latinitas*: uma introdução à língua latina através dos textos. V. 1: fábulas mitológicas e esópicas, epigramas, epístolas. Salvador: EDUFBA, 2015a.

SANTOS SOBRINHO, José Amarante. *Latinitas*: uma introdução à língua latina através dos textos. Vol. 2: elegias, poesia épica, odes. Salvador: EDUFBA, 2015b.

SANTOS SOBRINHO, José Amarante. O latim no Brasil na primeira metade do século XX. Entre leis, discursos e disputas, uma disciplina em permanência. *PHAOS*, n. 13, p. 39-63, 2013.

SCHNEIDER, Fernanda. Otimização do espaço escolar por meio do ensino híbrido. In: BACICH, Lilian; TANZI, Adolfo; TREVISANI, Fernando de Mello (org.). *Ensino híbrido. Personalização e tecnologia na educação*. São Paulo: Penso, 2015, p. 67-81.