

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
INSTITUTO DO NOROESTE FLUMINENSE DE EDUCAÇÃO SUPERIOR
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO

CULTURA MATERIAL E ENSINO LÚDICO: O USO DA NUMISMÁTICA EM
SALA DE AULA

Linha de pesquisa: Epistemologias do Cotidiano e Práticas Instituintes

Orientador: Prof. Dr. Adilio Jorge Marques

Santo Antônio de Pádua/ RJ

Janeiro – 2016

CULTURA MATERIAL E ENSINO LÚDICO: O USO DA NUMISMÁTICA EM SALA DE AULA

Linha de pesquisa: Epistemologias do Cotidiano e Práticas Instituintes

RESUMO: O presente trabalho propõe o desenvolvimento de práticas lúdicas (jogo) interdisciplinares utilizando da cultura material, mais especificamente da numismática, como metodologia de trabalho em sala de aula, objetivando uma melhor relação ensino-aprendizagem e promovendo uma maior integração dos conhecimentos adquiridos pelos alunos.

PALAVRAS-CHAVE: Numismática, ensino, Lúdico.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	3
2. DEFINIÇÃO DO PROJETO.....	3
2.1 Justificativa.....	3
2.2 Problema.....	5
3. OBJETIVOS.....	5
3.1 Objetivo geral.....	5
3.2 Objetivos específicos.....	5
4. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA.....	5
5. METODOLOGIA.....	7
6. CRONOGRAMA.....	9
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	9

1 INTRODUÇÃO

Atualmente um grande desafio da prática pedagógica é captar e manter a atenção dos alunos, principalmente porque vivemos em uma sociedade cada vez mais tecnológica e numa geração bombardeada de informações que valoriza cada vez mais a cultura do nanosegundo. Visando captar e manter o interesse dos alunos no aprendizado, os docentes têm utilizado diversas práticas lúdicas para o ensino. Um exemplo de prática lúdica que tem conseguido resultados positivos foi a introdução da numismática e de outros elementos da cultura material no ensino de História. Dessa forma, a aliança entre as duas práticas educativas (de forma multidisciplinar) é uma boa prática para o ensino.

A presente proposta de trabalho de pesquisa visa o desenvolvimento dessas práticas lúdicas, desenvolvendo uma pesquisa de campo na cidade de Miracema RJ, onde serão desenvolvidos as práticas lúdicas em salas de aula de colégios particular e estadual, no ensino fundamental e médio, observando o envolvimento dos alunos frente à adoção da numismática no ensino de História.

2 DEFINIÇÃO DO PROJETO

2.1 Justificativa

As décadas de 80 e 90 no Brasil foram marcadas por diversas reformas curriculares da educação brasileira. O ensino de História e Geografia, que antes eram unificados nos “Estudos sociais”, passaram por uma série de reformulações e foi encerrado a licenciatura curta. Posteriormente foram criadas novas metodologias de ensino e foram estabelecidos novos objetivos no ensino de História e Geografia, objetivando renovar a educação brasileira em um contexto de globalização mundial. Dessa forma, o ensino de História deixa de ser conteudista e passa a desenvolver competências e habilidades, as quais foram estabelecidas nos Parâmetros Curriculares Nacional (ou PCN). Para o ensino de história ficou a nobre missão de ajudar aos alunos a desenvolver procedimentos que o ensinam a aprender a conhecer. Assim, torna-se problemática a implementação do currículo necessário para o desenvolvimento das competências e habilidades em áreas como a História, de modo bem analisado por MAGALHÃES:

As diretrizes curriculares, bem como os PCNs para o Ensino Médio, possuem uma característica comum: foram organizados a partir da definição

de competências e habilidades a serem desenvolvidas pelos alunos ao longo do processo de ensino-aprendizagem. Logo, tanto para as diretrizes curriculares como para os PCNs, mais importante do que aprender um conteúdo relativo a uma área de conhecimento é desenvolver procedimentos que permitam ao aluno aprender a conhecer. Grande parte das diretrizes não faz qualquer menção aos conteúdos a serem trabalhados, listando apenas as tais competências e as habilidades. Esta forma de organizar os currículos, presente em outros países, tornou-se hegemônica na produção legal do governo brasileiro desde o final dos anos 1990. O importante a ressaltar é que não há consenso entre os educadores brasileiros no que diz respeito à organização de currículos a partir de competências e habilidades. Há fortes dúvidas acerca de como, consensualmente, defini-las em áreas menos procedimentais, como é o caso de História. (...) Criticando a estruturação dos currículos a partir de competências e habilidades, pesquisadores alertam que tais termos estão comprometidos com um certo aprender a fazer, muito relacionado ao mundo da produção. (MAGALHÃES, 2006: 53,54)

Aliado à isso, devido aos constantes avanços tecnológicos e às múltiplas formas de adquirir conhecimento que a humanidade tem hoje (pela própria dinâmica do mundo moderno, onde as informações estão cada vez mais rápidas e acessíveis), nossa percepção de mundo mudou: somos uma sociedade do nanosegundo, estamos cada vez mais ligados à tecnologia.

Essa acelerada transformação da sociedade e do mundo do século XXI é inclusive um tema abordado nos PCN's, classificando esse mundo como uma "Sociedade do conhecimento" ou "Sociedade tecnológica" que tende a fragmentar as identidades. Esse desafio norteador dos PCN's foi responsável por alterar a forma como encaramos o ensino: Não é mais a quantidade de informação que a educação deve se preocupar, mas sim na capacidade de lidar com elas. À História ficou relegada a missão de construção dos laços de identidade, consolidação da formação da cidadania e ensinar o aluno à "ler o mundo nas entrelinhas".

Com tudo isso, o desafio do professor hoje é tornar a aprendizagem significativa, através de aulas dinâmicas, onde o aluno é levado constantemente a pensar e questionar as informações recebidas. Dito isto, o lúdico e o uso da numismática em sala de aula é uma alternativa para tentar resolver essas questões.

Mas, por que o uso da numismática? Porque Além de ser uma forma de aguçar a curiosidade dos alunos, as moedas são ricas em símbolos e significados: uma moeda pode apresentar muito mais sobre um povo do que somente o que há estampado nela. Ao analisar a iconografia numismática podemos verificar a conjuntura histórica de seu

povo, seus anseios futuros, etc. - um exemplo disso é que na Alemanha nazista não há nenhuma moeda com a efígie de Hitler: ele esperava a dominação mundial para estampá-la. A moeda é algo que acompanha o homem há pelo menos 3 milênios. A iconografia utilizada é bem variada: temos moedas em variados formatos, temos registros de importantes eventos históricos, astronômicos, mitológicos, enfim, tudo que é considerado como importante para determinada civilização é cunhado nas suas moedas.

A presente proposta para o uso da numismática vai muito além de somente um referencial físico para os conteúdos trabalhados em sala de aula: desejamos aplicar o ensino lúdico com o suporte numismático, ou seja, o desenvolvimento de jogos didáticos utilizando moedas históricas ou réplicas, como auxílio no processo de aprendizagem de forma interdisciplinar. Portanto o uso numismático aqui pretendido não será somente como um vestígio histórico.

2.2 Problema

Como melhorar a prática didática aliando cultura material ao ensino lúdico, aumentando a atratividade da aula? Como promover uma aula dinâmica, que possa ser trabalhada de forma multidisciplinar e ao mesmo tempo atrativa para os alunos? Como avaliar a uso da numismática como ferramenta no ensino de História?

3 OBJETIVOS

3.1 Objetivo Geral

O presente trabalho visa desenvolver e analisar práticas lúdicas multidisciplinares a partir da cultura material, nesse caso específico a numismática, para uma melhor relação ensino-aprendizagem.

3.2 Objetivos específicos

- a) Realizar um levantamento dos dados a serem trabalhados em cada série;
- b) Elaborar práticas lúdicas e material de apoio;
- c) Elaborar propostas de estudos contextualizadas;
- d) Fazer o levantamento dos resultados obtidos.

4 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Um dos objetivos do ensino fundamental é tornar o aluno capaz de “*utilizar diferentes fontes de informação e recursos tecnológicos para adquirir e construir*

conhecimentos” (Brasil, PCN, 1998: 8). Procurando desenvolver essa capacidade crítica dos alunos desde o sexto ano, que este presente projeto propõe uso da numismática de forma lúdica em sala de aula. Uma moeda pode representar diversos aspectos de um povo, como bem expressa CARLAN e FUNARI:

O primeiro elemento, o metal usado, informava-o sobre a riqueza de um povo. Os outros dois elementos – tipo e legenda – diziam-lhes algo sobre a arte, ou seja, o maior ou menor aperfeiçoamento técnico usado no fabrico do numerário circulante, sobre o poder emissor e, sobretudo, sobre a ideologia político-religiosa que lhe dava o corpo. Atuavam como um meio de propaganda, onde as representações, em seus aversos e reversos, legitimavam seu poder. (CARLAN e FUNARI, 2012: 66)

Dito isto, vimos que a moeda pode ser uma fonte de diversas informações veladas, sendo um importante coadjuvante no processo de ensino e no desenvolvimento da capacidade analítica dos alunos. O estudioso francês Jean Babelon nos diz:

“O campo da Numismática é imenso, pois a moeda reveste-se de aspectos infinitamente variáveis, uma mina de informações sobre a História das religiões, dos costumes, da arte, das relações sociais ou comerciais, sobre a civilização, sobre a política”. (BABELON apud CARLAN e FUNARI, 2012: 17)

Aliado à versatilidade da moeda como fonte de estudos, foi pensado como *modus operandi* o uso do lúdico em sala de aula, dessa forma temos um trinômio qualitativo voltado para uma maior capacidade de aprendizagem do aluno: O contato do aluno com uma fonte histórica material, aliado à uma metodologia cativante e com alta versatilidade de informações, permitindo um ensino interdisciplinar.

O lúdico em sala de aula se apresenta como uma alternativa viável de ensino, uma complementação inovadora, visando a aproximação do conteúdo estudado com a vivência dos alunos, como diz ANTUNES:

As técnicas de Dinâmica de Grupo, em qualquer de suas especificações, não devem ser aplicadas apenas para criar um modelo novo ou diferenciado de ensino. Devem ser aplicadas quando se busca estabelecer em bases definitivas uma filosofia formativa que se pretende imprimir na escola ou empresa; quando se descobre, nas pessoas envolvidas no processo, um estado de espírito para aceitarem uma inovação como resposta a necessidade e ao desejo de se conhecerem melhor; e finalmente, quando se

acredita que uma técnica, seja ela qual for, não representa uma “opção mágica” capaz de educar e alterar comportamentos, mas somente de estratégia educacional válida na medida em que se insere em todo o processo, com uma filosofia amplamente discutida e objetivos claramente delineados (ANTUNES, 2002: 17).

Nesse sentido o lúdico entra como um pilar de sustentação para o desenvolvimento de uma metodologia de ensino ao mesmo tempo atrativa para o aluno e que permita um aprendizado de forma descontraída.

5 METODOLOGIA

A primeira parte do presente projeto é o levantamento dos dados dos alunos e da escola envolvida. Pretende-se aplicar em duas escolas diferentes, uma da rede pública e outra da rede particular de ensino. Será feito um levantamento dos dados dos alunos com o objetivo de verificar quais conhecimentos prévios acerca do tema proposto no jogo os alunos tem. Com isso, será melhor definida a meta educacional.

A partir dos dados coletados, a atividade começará a ser desenvolvida: Serão feitas as previsões de tempo e espaço utilizados. Os materiais necessários à aplicação do jogo serão desenvolvidos (tabuleiros, fichas, etc). As regras previamente elaboradas poderão sofrer modificações de acordo com a realidade escolar. Serão desenvolvidos também nessa fase, as perguntas e respostas necessárias ao jogo, bem como a ficha avaliativa.

Desenvolvido e planejado o jogo, inicia-se a fase da aplicação. Haverá um momento prévio para a preparação da turma para a aplicação da atividade, onde será trabalhado alguns conceitos necessários ao desenvolvimento do jogo, ou seja, os alunos terão uma aula sobre o império romano (nesse caso em particular) buscando formar um conhecimento prévio dos alunos acerca do tema do jogo.

Após a apresentação dos conceitos prévios, passamos para a aplicação da atividade em si. Será dividida a turma em grupos, cada grupo sendo responsável por uma peça do jogo (se a turma for pequena, poderá ser dividida em duplas de jogadores por peça ou individualmente). Como o desenrolar do jogo é um pouco demorado, é inviável em uma turma grande ser feita individualmente, cabe ao professor adaptar o tempo e aplicação da atividade de acordo com a realidade da turma.

Ao término da aplicação do jogo, será aplicado uma ficha avaliativa objetivando analisar o interesse do aluno pela atividade, bem como o nível de envolvimento, etc.

A fase seguinte é a análise dos dados obtidos, tanto nas fichas avaliativas, quanto no conhecimento adquirido pelos alunos após a atividade. Com esses dados inicia-se a parte da dissertação, apresentando os dados obtidos.

Quanto à metodologia do jogo proposto seguirá a mecânica do jogo Monopólio, com algumas alterações a seguir:

O tabuleiro será todo convertido com elementos da cultura romana antiga (ruas, peças, casas, etc).

O dinheiro utilizado serão cartões com as imagens e informações das moedas romanas (neste caso em particular, para o ensino de História do Império Romano).

Como será utilizado o sistema monetário romano (no qual o valor de cada moeda é determinada pelo seu peso, material e tamanho) terá uma tabela de conversão de valores (de forma simplificada) para os alunos poderem fazer a conversão das moedas de acordo com as várias moedas disponíveis, dessa forma trabalhando noções de matemática.

À regra do jogo, será acrescentada a figura de uma esfinge, no qual, através de suas perguntas, os valores das compras dos terrenos, casas, etc, serão dobrados caso erre a pergunta. O banqueiro/esfinge será o professor, responsável pela distribuição do dinheiro, pelas casas, hotéis que pertençam ao banco e de ditar as perguntas, regras, etc.

A prisão do jogo Monopólio será chamado galés (trabalho de remo forçado nos barcos romanos). A saída das galés será feita mediante a resposta certa de uma pergunta da esfinge feita em sua rodada, caso erre três tentativas, o jogador pode pagar uma multa e sair das galés.

O início do jogo se dará em uma casa com a representação do deus Janus, o deus de duas faces dos inícios (de seu nome originou-se o mês de Janeiro).

As casas de “sorte ou revés” serão representadas pela deusa abundância, representada por uma cornucópia. Todas as cartas terão uma pergunta: resposta certa é o lado positivo (sorte) da carta, resposta errada é o lado negativo (revés) da carta.

6 CRONOGRAMA

<u>ETAPAS</u>	<u>SEMESTRE</u>											
	<u>1º SEMESTRE/2016</u>						<u>2º SEMESTRE/2016</u>					
	<u>JAN</u>	<u>FEV</u>	<u>MAR</u>	<u>ABR</u>	<u>MAI</u>	<u>JUN</u>	<u>JUL</u>	<u>AGO</u>	<u>SET</u>	<u>OUT</u>	<u>NOV</u>	<u>DEZ</u>
Levantamento bibliográfico e de dados			X	X	X	X	X	X	X			
Desenvolvimento dos jogos				X	X	X	X	X	X			
Aplicação dos jogos							X	X	X	X	X	X
Análise dos resultados								X	X	X	X	X (CONT.)

<u>ETAPAS</u>	<u>SEMESTRE</u>											
	<u>1º SEMESTRE/2017</u>						<u>2º SEMESTRE/2017</u>					
	<u>JAN</u>	<u>FEV</u>	<u>MAR</u>	<u>ABR</u>	<u>MAI</u>	<u>JUN</u>	<u>JUL</u>	<u>AGO</u>	<u>SET</u>	<u>OUT</u>	<u>NOV</u>	<u>DEZ</u>
Redação do Projeto de Pesquisa	X	X	X	X								
Qualificação do Projeto	X	X	X									
Análise das Informações			X	X	X	X	X	X	X			
Redação da Dissertação				X	X	X	X	X	X	X	X	
Defesa da Dissertação										X	X	X

7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTUNES, Celso. Manual de Técnicas, de dinâmicas de grupo, de sensibilização de ludopedagogia. 22a ed. Petrópolis, Vozes, 2001.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: história / Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC / SEF, 1998.

CARLAN, C. U. *Arqueologia e Numismática: A História Antiga e a Cultura Material*. Artigo: Agenda social (UENF), v. 4, p. 22-36, [S.l.] 2010.

CARLAN, C. U. *História/Documento: numismática, arqueologia e cultura material*. in: V Encontro Nacional - Perspectivas do Ensino de História, UERJ. Rio de Janeiro, 2004.

CARLAN, C. U.; FUNARI, P. P. A. *Moedas: a numismática e o estudo da História*. 1ª ed. São Paulo, Annablume, 2012. (Coleção História e Arqueologia em Movimento)

CARLAN, C. U. Para uma renovação teórico-metodológica da história: antigas propostas para uma nova história. Artigo: *Hist. cienc. saude-Manguinhos*, Rio de Janeiro, v.16, n.3, p.823-826, set.2009. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-59702009000300019&lng=pt&nrm=iso>.

MAGALHAES, Marcelo de Souza. *Apontamentos para pensar o ensino de História hoje: reformas curriculares, Ensino Médio e formação do professor*. Artigo: *Tempo*, Niterói, v.11, n.21, p.49-64, jun. 2006. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-77042006000200005&lng=pt&nrm=iso>.

SCHEIMER, M. D. T. *Ensino De História E A Prática Educativa: Projetos Interdisciplinares*. 2010. In: V Congresso Internacional de Filosofia e Educação. Caxias do Sul, 2010.

SILVA, Marcos Antônio da; FONSECA, Selva Guimarães. *Ensino de História hoje: errâncias, conquistas e perdas*. Artigo: *Rev. Bras. Hist.*, São Paulo, v. 30, n. 60, p. 13-33, 2010. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-01882010000200002&lng=pt&nrm=iso>.

VYGOTSKI, L. S. O papel do brinquedo no desenvolvimento. In: *A formação social da mente*. 4ª edição brasileira. Martins Fontes. São Paulo – SP, 1991. Cap. 7.

CATÁLOGO DE MOEDAS

KLAWANS, Zander H. *Reading and Dating Roman Imperial Coins*. 2 ed. Whitman Publishing Company. Racine, Wisconsin, 1959.

SUARES, Rasiel. *ERIC, The Encyclopedia of Roman Imperial Coins*. 1 ed. Dirty Old Books. [S.l.] 2005.