



## O USO DE LAPBOOK NA AULA DE HISTÓRIA

Anna Carolina Torezani Ronda Gianluppi<sup>1</sup>  
José Carlos Spagnol Bronzatto<sup>2</sup>  
Maria Clara Zamberlan Vione<sup>3</sup>

**Instituição:** Escola Municipal de Ensino Fundamental Pejuçara

**Modalidade:** Relato de Experiência

**Eixo Temático:** Ciências Humanas e suas Tecnologias

De acordo com o educador e filósofo Paulo Freire, “[...] ensinar não é transferir conhecimentos, mas criar possibilidades para sua produção ou construção.” (FREIRE, 1996, p. 56). A busca por novos caminhos para se ensinar História em sala de aula não é inovadora. É um tema recorrente porque parte das angústias de professores e professoras de como engajar alunos e alunas em suas aulas. Para atrair a atenção para as temáticas desenvolvidas em sala de aula, uma alternativa é partir da realidade em que eles e elas vivem. Fazendo com que percebam a necessidade e a importância de se aprender História, mostrando como ela influencia e está presente em suas vidas.

Uma forma de tornar o conteúdo de História mais atrativo, nos dias atuais, é utilizar formas lúdicas de trabalho como jogos, teatros, filmes, algo que faça parte da realidade destes(as) jovens e de seus professores e professoras. Em latim *ludus* significa brincar, dessa forma, busca-se levar a brincadeira para auxiliar o ensino aprendizagem. O lúdico permite ao aluno e aluna a compreensão de relações cognitivas culturais, sociais e etc. As atividades lúdicas permeiam as atividades humanas, através delas, podem desenvolver relações sociais, criar novas ideias, estabelecer relações lógicas, atividades na qual fazem parte da construção de cada indivíduo. (RIZZO, 2001, p. 40)

O que acontece quando o ensino/aprendizagem ainda é de forma mecânica, é que alunos e alunas recebem o conteúdo sem problematizá-lo, não fazendo nenhum tipo de relação com os conteúdos “recebidos anteriormente”, apenas arquivam em uma de suas gavetas mentais, até a espera de uma próxima prova, para que esta possa ser esvaziada e, posteriormente, preenchida como novos conteúdos. É sempre um ciclo: aprende-se hoje para esquecer amanhã.

<sup>1</sup> Professora Graduada em História e Mestra em Ensino de História, docente na Escola Municipal de Ensino Fundamental Pejuçara, caroltorezeni@gmail.com.

<sup>2</sup> Estudante do 7º ano do Ensino Fundamental, jose.bronzatto@edu.pejucara.rs.gov.br.

<sup>3</sup> Estudante do 9º ano do Ensino Fundamental, mariaclarazamberlanvione@gmail.com.

27 de outubro de 2023 - Unijuí - Campus Ijuí



Os alunos e alunas são dotados de criatividade, indagações, o que lhes faltam são ferramentas eficazes para utilizar e desenvolver as suas competências e habilidades no ensino de História. Dessa maneira, o lúdico vem para auxiliar as aulas como material pedagógico, favorecendo o processo de aprendizagem significativa. Para Élia Amaral dos Santos,

O lúdico é uma estratégia insubstituível para ser usada como estímulo na construção do conhecimento humano e na progressão das diferentes habilidades operatórias, é uma importante ferramenta de progresso social e alcance de objetivos institucionais. (SANTOS, 2010, p. 2)

Assim, durante as aulas de História, do 5º ano ao 9º ano do Ensino Fundamental, optou-se por desenvolver com as turmas, uma atividade lúdica. A atividade escolhida foi a criação de *Lapbooks*, como forma de fixar/sintetizar os conteúdos trabalhados em cada turma.

*Lapbook* é um livro interativo de dobraduras, construído por alunos e alunas, feito a partir de qualquer material. Ele pode ser utilizado em qualquer área do conhecimento. É um recurso utilizado, normalmente, para a revisão de conteúdos trabalhados em sala de aula. Ele é formado por dobraduras (minibooks), espaços criados para colocar informações importantes e relevantes sobre o assunto que está sendo trabalhado. Podendo incluir também, ilustrações e colagens. Cada aluno e aluna constrói o seu *Lapbook*, a partir do seu conhecimento adquirido e do que aguçou mais a sua curiosidade sobre o tema estudado.

O *Lapbook* pode ser caracterizado com um mapa conceitual<sup>4</sup> em três dimensões, feito no formato de uma pasta de colagem, podendo ser de qualquer tamanho, variando de acordo com a quantidade de informações que os educandos e educandas acharem necessário dar destaque. Assim, esta atividade pode promover nos alunos e alunas benefícios como:

- Estimular a criatividade;
- Desenvolver a síntese do conteúdo;
- Estimular a busca pelo conhecimento;
- Desenvolver a sua autonomia.

Para desenvolver o *Lapbook*, é necessário, inicialmente, determinar o tema que será desenvolvido na atividade. Escolher os materiais que serão utilizados na elaboração e definir se a atividade será individual ou coletiva. Após estas definições, pode se dar início às etapas da confecção do material.

<sup>4</sup> Mapas conceituais, são estruturas construídas por meio de esquemas, que representam as ideias desenvolvidas em um determinado assunto/conteúdo. Essas ideias são dispostas em uma “rede de posições”, de modo a organizar o pensamento, de clarear as ideias, segundo a compreensão de quem está fazendo. Para mais informações sobre mapas conceituais ou mapas mentais, consultar: MOREIRA, M. A.; Mapas Conceituais como Instrumentos para Promover a Diferenciação Conceitual Progressiva e a Reconciliação Integrativa. *Ciência e Cultura*, 32, v. 4: 474-479, 1980.

**Primeira etapa:** Lista de materiais que serão utilizados na confecção do *Lapbook* como: cartolina, folha de ofício, cola, tesoura, etc.;

**Segunda etapa:** Estrutura do *Lapbook*: Nesta etapa os alunos e alunas irão desenvolver a estrutura da pasta, por meio das dobraduras que podem ser:

- **Minilivro:** fazer um pequeno livro com um resumo da matéria para colocar dentro do *Lapbook*;
- **Envelopes:** colar o envelope no *Lapbook* e colocar cartões com gravuras e curiosidades sobre o tema;
- **Cartões:** dobrar um papel em formato de cartão e inserir uma ilustração ou um quiz da matéria dentro dele;
- **Roda do conhecimento:** ao girar a roda, a informação oculta do círculo interno, irá aparecer para quem estiver observando;
- **Varal das Ideias:** por meio de um barbante, podem prender as informações na atividade.

Imagem 1: Exemplo de *Lapbook*.



Fonte: Arquivo pessoal.

Após escolher as dobraduras que serão utilizadas no trabalho, pode-se passar para a **Terceira etapa:** Construindo o *Lapbook*:

27 de outubro de 2023 - Unijuí - Campus Ijuí



- Dobrar em duas partes centralizando-as formando a pasta que será o *Lapbook*, e colar as etiquetas informativas (tema do assunto trabalhado e autores do material) na frente da pasta;
- Montagem dos *Minibooks* conceituais. Nesta etapa os alunos e alunas irão trabalhar com o que chamou mais a sua atenção, dentro do conteúdo trabalhado;
- Nesta etapa, os alunos e alunas irão colocar as informações que mais instigaram a curiosidade e a sua inquietação, dentro da pasta;
- Vale a pena ressaltar, que nesta fase da atividade, o professor ou professora deverá ficar atento(a) na organização da sequência didática do *Lapbook* que está sendo construído;
- Ele precisa ser desenvolvido de uma forma que o(a) observador(a) compreenda as informações contidas no trabalho, ou seja, que tenha um significado no que está sendo apresentado.

Para desenvolver esta atividade, é necessário o uso das *Metodologias Ativas*, em que professor ou professora se torna mediador/a da aprendizagem. A ideia é de que os alunos e alunas estejam no centro do processo, participando ativamente da construção do seu conhecimento. Pois, o objetivo é fazer com que participem mais e aprendam por meio do desenvolvimento de sua autonomia.

Para José Moran (2015), trabalhar com as *metodologias ativas* na sala de aula, pode trazer muitos benefícios aos educandos e educandas, pois proporciona a eles e elas uma nova forma de desenvolver o conhecimento, a pensar diferente, a resolver problemas e a desenvolver a criatividade frente às adversidades enfrentadas na sociedade<sup>5</sup>.

Fugindo, assim, das aulas tradicionais, onde o/a professor ou professora são detentores(as) do conhecimento, quase não fazem uso de fontes historiográficas em sala de aula. Não se aproveita esses recursos para a formação da consciência histórica nos(as) educandos e educandas.

Esse modelo de aula tradicional é denominado como “Aula-conferência”. Neste, o foco total da aula está voltado para a figura do professor ou professora. Os alunos “são considerados como seres que não sabem nada e não pensam” (BARCA, 2004, p. 131). O que a academia denominou por muito tempo como tábula rasa. Ainda de acordo com a historiadora, neste modelo de aula todo o conhecimento dos(as) alunos e alunas acabam sendo desconsiderados, uma vez que, “o pressuposto de que o conhecimento deve ser construído em sala é mera retórica” (ibid., p.132).

<sup>5</sup> Para mais informações sobre *Metodologias Ativas*, ver MORÁN, José. Mudando a Educação com metodologias ativas. In: **Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens**. Vol. II. Carlos Alberto de Souza e Ofélia Elisa Torres Morales (org.). PG: Foca Foto-PROEX/UEPG, 2015. Disponível no site: [http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/mudando\\_moran.pdf](http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf). Acesso de 06 de setembro de 2019.

Portanto, ao realizar o *Lapbook*, espera-se que esse tipo de atividade estimule o senso crítico e auxilie na construção do conhecimento histórico dos(as) alunos e alunas. E que percebam a importância do seu protagonismo durante o seu processo de aprendizagem. Sendo capaz de organizar as suas ideias, não esperando algo pronto e acabado que venha do(a) professor ou professora.

Porém, o ensino lúdico é apenas uma ferramenta que serve para auxiliar e não substituir os conteúdos tradicionais, muito menos é uma fórmula mágica e salvadora. Uma aula diferenciada, desafiante não somente para os/as alunos e alunas, mas também para seu professor e professora, transformando-os(as) em sujeitos(as) ativos(as) e participativos(as) do processo de ensino/aprendizagem.

Para Hilana Alves e Maele dos Santos, cabe “ao professor conhecer seu objeto para desenvolver as competências e habilidades necessárias, entendendo ainda que a educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão.” (2013, p. 6). Portanto, por meio do lúdico o/a educador ou a educadora, tem a chance de tornar inovadora a sua prática em sala de aula. Além da diversão, as aulas podem proporcionar aos educandos e educandas situações de relações sociais, quebrando, dessa forma, com barreiras existentes que permeiam a nossa sociedade.

### Referências Bibliográficas:

ALVES, Hilana & SANTOS, Maele dos. O Lúdico e o ensino de História. In: XXXVII Simpósio Nacional de História. **Conhecimento Histórico e Diálogo Social**. Natal, 2013.

BARCA, Isabel. Aula Oficina: do Projeto à Avaliação. In. **Para uma educação de qualidade**: Atas da Quarta Jornada de Educação Histórica. Braga, Centro de Investigação em Educação (CIED)/ Instituto de Educação e Psicologia, Universidade do Minho, 2004, p. 131 – 144.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 10 ed. Coleção Leitura. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

MORÁN, José. Mudando a Educação com metodologias ativas. In: **Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania**: aproximações jovens. Vol. II. Carlos Alberto de Souza e Ofélia Elisa Torres Morales (org.). PG: Foca Foto-PROEX/UEPG, 2015.

RIZZO, Gilda. **Jogos Inteligentes**. Editora Bertrand Brasil Ltda; Rio de Janeiro- RJ; - 4ª edição, 2001.

SANTOS, Élia Amaral do Carmo. Artigo: **O lúdico no processo de ensino aprendizagem**. Disponível em: [http://need.unemat.br/4\\_forum/artigo\\_s/elia.pdf](http://need.unemat.br/4_forum/artigo_s/elia.pdf). Acesso em 06 de setembro de 2019.