

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DOCÊNCIA PARA A EDUCAÇÃO
BÁSICA

MÁRCIO JOSÉ LINHARES

O ENRIQUECIMENTO CURRICULAR: *Lapbook Eureka*

BAURU/SP

2024

1. PRODUTO EDUCACIONAL: ENRIQUECIMENTO CURRICULAR COMO UMA PROPOSTA PARA A SALA DE AULA COMUM

A preocupação em desenvolver um produto educacional para contribuir com uma ferramenta para prática docente parte da realidade da sala de aula. Buscar corresponder aos anseios dos professores de como fazer para desenvolver e realizar atividades de enriquecimento e, ao mesmo tempo, atender a sala, que é heterogênea. Esta pesquisa tem a preocupação de não só demonstrar o processo de identificação de AH/SD, simplesmente para saber mais uma denominação ou característica de estudantes na sala de aula e o professor, que, por sua vez, tem o desafio de corresponder à demanda muitas vezes sozinho, sem saber como proceder.

O recurso de enriquecimento curricular oferece um percurso de apresentação de conteúdo que pode ser diverso ou usado como ponto de partida para diversas investigações. Oportuniza momentos de enriquecimento para seguir as etapas propostas com um tema disparador, provocando a curiosidade, levantando conhecimentos e, por fim, criando hipóteses.

O recurso para o enriquecimento curricular, que constitui o produto educacional, utiliza-se do formato de um *lapbook*, que tem seu princípio em mapas mentais, o qual organiza a representação de conhecimentos para descrever e comunicar conceitos, com uma apresentação mais lúdica. Bandeira (2020) define o *lapbook* como ferramenta que serve para revisão imediata, usa da criação de uma coleção de minilivros de um determinado assunto que podem ser colocados em uma pasta.

1.1 Diagnóstico Local

Mediante a real necessidade em oferecer o enriquecimento curricular aos estudantes com AH/SD, efetivando os direitos destes indivíduos, por meio de um material interativo que corresponda às expectativas considerando o perfil de cada sujeito. Frente à falta de prática ou interesse da leitura e escrita, a importância da reflexão ativa e o estímulo das diversas habilidades que despontam na observação de indivíduos com AH/SD, surge em resposta a tal

demanda a proposta deste produto. Envolvendo estudantes no processo de inclusão e ação participante. Transformando o espaço escolar em um momento de expansão de habilidades, de forma contextualizada, para estimular e incentivar a contribuição dos alunos como protagonistas da história.

1.2 Contexto de Ensino

A sala de aula, constantemente desafiadora para estudantes e professores, não somente pela diversidade, mas pelas necessidades específicas de cada sujeito, dá um tom às dinâmicas escolares. Hoje, mudou a dinâmica de ensino, que compreende o universo da tecnologia e uma preocupação em usar recursos para tornar as aulas mais atrativas, que despertem a investigação de modo motivador. Diante disso, as metodologias ativas já estão presentes no cotidiano escolar e o trabalho colaborativo alcança múltiplas possibilidades de ações. Neste contexto de educação inclusiva, atualmente, faz-se necessário pensar propostas que desenvolvam o potencial de todos os estudantes e, além disso, forneça maiores acessos ao conhecimento por meio de imersão no maior grau de ensino.

1.3 Público-alvo

Todos os estudantes são indicados, no intuito de despertar potencial e habilidades para observar, como processo de identificação de AH/SD. E aos atendidos com AH/SD com direito assegurado no aprofundamento e enriquecimento curricular pelo parecer nº 17 (Brasil, 2001) como na LDBEN (Brasil, 1996).

1.4 Título do produto: *Lapbook Eureka*

O nome deste *Lapbook* tem razão em seu significado, encontrado na enciclopédia de significados¹, a definição: “*Eureka* é uma interjeição que significa “encontrei” ou “descobri”, exclamação que ficou famosa mundialmente

¹ No site: significados.com.br/eureka/. Acesso em: (2023).

por Arquimedes de Siracusa. É normalmente pronunciada por alguém que acaba de encontrar a solução para um problema difícil. O termo tem a sua origem etimológica na palavra grega “*heúreka*”, o pretérito perfeito do indicativo do verbo “*heuriskéin*”, que significa “achar” ou “descobrir”. O intuito desse nome é instigar a investigação e chegar a descobertas.

A capa e o compartimento interno do produto podem ser visualizados na Figura abaixo (Figura 17). Nela, observamos uma amostra da frente da pasta e como ela fica bem fechada para transportar e armazenar, em gavetas ou estantes.

Figura 17: Capa do produto



Fonte: Arquivo do autor

Figura 18: Parte interna do *Lapbook Eureka*



Fonte: Arquivo do autor.

A amostra interna do produto *Lapbook Eureka* (Figura 18) demonstra os compartimentos para os minilivros ou informativos.

1.5 Objetivos do produto

- ✓ Estimular o desenvolvimento de habilidades de leitura e escrita, por meio da investigação e apresentação de conteúdos curriculares, a partir do recurso pedagógico *Lapbook Eureka*.

1.6 Resumo do produto

Esse produto pode ser utilizado em outros níveis de ensino, com o mesmo tema ou outro pertinente à área de estudo. De certo modo, a proposta é que seja de uso interdisciplinar, mudando apenas os minilivros e os demais compartimentos, deixando-os adequados segundo a temática e produção dos estudantes.

Esse recurso pauta-se no enriquecimento, segundo o modelo triádico, no qual a finalidade é oportunizar crescimento cognitivo e desenvolvimento de potencial em uma ou mais áreas de desempenho, assim como a busca de solução de problemas, como pessoa produtora e não apenas consumidora das informações existentes (Renzulli, 2004).

Para isso, perpassa os três tipos de enriquecimento com o planejamento e execução, em um trabalho colaborativo do professor e estudantes, sem deixar de mencionar toda a comunidade escolar e a sociedade. O enriquecimento tipo I tem caráter exploratório e, pelo recurso, oferece o manuseio das informações contidas e as oportunidades que o professor pode complementar com vídeos, investigação e contato com os campos de experiências em visitas exploratórias ou convite de parceiros com domínio de conteúdos mais aprofundados, inseridos ao universo da pesquisa, com a parceria de instituições universitárias.

A aplicação desse recurso foi realizada no enriquecimento curricular dos estudantes do Ensino Fundamental I, do 5º ano, e possibilitou a interação, discussão e investigação, respondendo à pergunta: como incentivar a

investigação de forma interativa que estimule a leitura e escrita? Dividido em duas etapas, o processo consistiu em: primeira etapa destinada a conhecer o material e os recursos disponíveis para aprofundar no assunto disposto; segunda etapa, convidando-os estudantes para realizar investigações quanto às curiosidades que surgirem. Ao final, criaram uma ideia original de inovação tecnológica para apresentar à comunidade escolar.

O produto é um material disposto em forma de um *lapbook*, aqui intitulado por “Eureka”, confeccionado com duas pastas de papel polionda, compartimentado com espaços predefinidos para as informações, sendo estas:

- Aba lateral esquerda: um compartimento com materiais e recursos de acesso à imersão de conhecimento e um local reservado para “O que mais quer saber sobre o assunto?”;
- O centro do material, que contém o título “As grandes Invenções”, e traz um bolso “O que já sei?” para preencherem com seus conhecimentos prévios, para os estudantes acrescentarem outras invenções que eles conheçam e acreditem ser indispensáveis;
- A aba lateral direita: reservada para construção dos alunos a partir das investigações da sala, que deve ocorrer acrescentando minilivros contendo os resultados, gráficos, figuras e soluções encontradas para resolução dos problemas cotidianos e outros interesses levantados pelos estudantes. No final da aba, um envelope com a carta “Eureka”, em que poderão registrar uma hipótese, um experimento, produto ou sugestão para realizar como solução de um problema que eles se proponham a investigar.

Partindo da proposta de enriquecimento curricular, favorecendo a inclusão de estudantes, procuramos motivar a todos, atingindo as necessidades específicas de AH/SD. Tendo em vista o problema de muitos estudantes com tais características, pois nem sempre demonstram todo seu potencial, esse recurso desafia e estimula a leitura, a escrita e outras habilidades a serem compreendidas dentro do material mediante perfil do usuário e favorece o desenvolvimento de diversas habilidades criativas por meio da investigação e apresentação da melhor forma que desejarem comunicar.

Esse material interativo pretende alcançar tais habilidades acima citadas por meio de uma trilha de leitura, levantamento de demandas para possíveis soluções de problemas do cotidiano que tenham efeitos positivos na qualidade e melhoria de vida, resultando na carta “Eureka”, que conclui a descoberta realizada.

O material acompanha o guia do professor, com um programa de enriquecimento demonstrativo em forma de folheto com QR *code* interativo, pelo qual podemos acessar materiais de investigação, assim como o material utilizado nesse modelo. No guia do professor consta a metodologia detalhada com o passo a passo do recurso para o enriquecimento curricular, com muita flexibilidade para o educador e os estudantes construírem o caminho de investigação segundo o perfil do investigador.

1.7 Dimensões das estratégias de ensino e aprendizagem a partir do produto

A aplicação do programa, em um trabalho colaborativo com o professor da sala de ensino regular, resulta do anseio em responder às expectativas do educador em como realizar atividades com AH/SD. O trabalho foi desenvolvido como projeto de investigação para contemplar o currículo de forma interdisciplinar, que envolve diversas disciplinas e conteúdos curriculares, tais como: História, Português, Ciências, Informática, Robótica etc. Os conteúdos trabalhados envolveram sustentabilidade, tecnologia e inovação, por meio do contexto de experimentos históricos que influenciaram a melhoria e qualidade de vida, além da motivação dos estudantes a investigarem, por meio do Modelo Triádico de Enriquecimento, de Renzulli (2014).

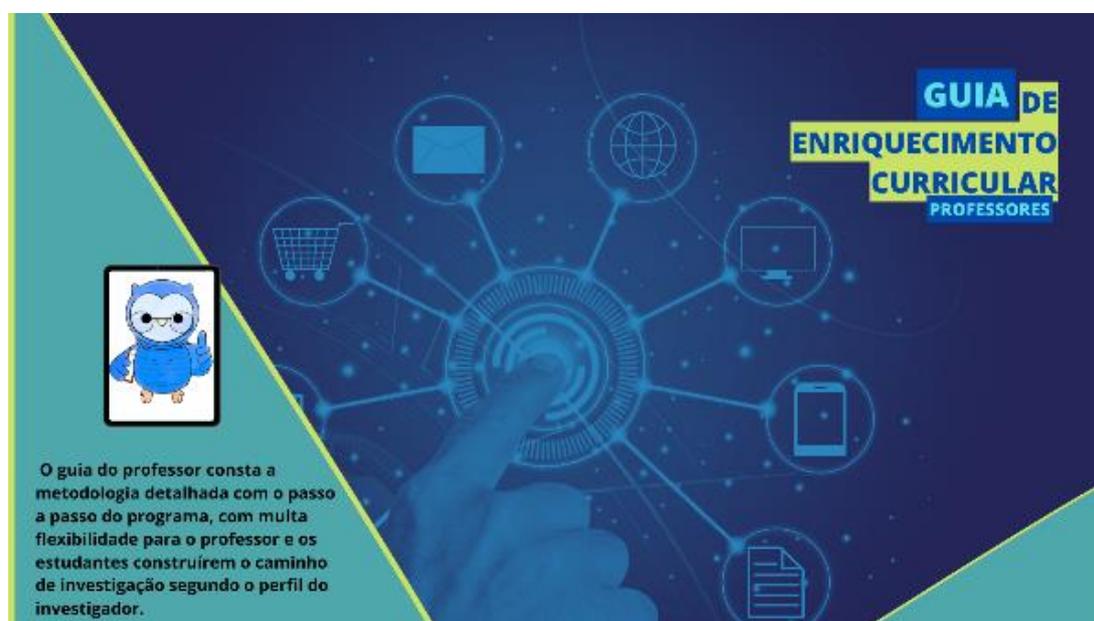
Esse recurso para o enriquecimento curricular permite um trabalho interdisciplinar, podendo ser utilizado para pesquisas na internet, mas não se limitando a este, que, muitas vezes, não está disponível em todas as realidades escolares. Sendo assim, a busca por informações poderá ser feita consultando a literatura, recursos físicos da biblioteca e questionamentos com a comunidade de aprendizagem. Estimulando as diversas habilidades dos estudantes, baseado no Modelo Triádico de Enriquecimento, promovendo oportunidades de aprendizado de nível avançado, produção criativa e o

engajamento dos estudantes aprofundando um maior nível de conhecimento. Dentro desta perspectiva, o trabalho colaborativo, as parcerias e o papel do professor que conduz o planejamento e do apoio da equipe escolar define-se o percurso a percorrer sempre com flexibilidade.

1.8 Guia do Professor: acompanha o *Lapbook Eureka*

O recurso conta com um guia para o professor figura 19 e 20, com acesso via link.

Figura 19: Amostra da frente do Guia



Fonte: Arquivo do autor (2023).

Figura 20: Amostra do interior do Guia



Fonte: Arquivo do autor (2023).

O guia segue com resumo, objetivos, metodologia e instrução de uso para os departamentos internos. De forma interativa, por meio de QR code, para acesso ao texto do desenho do produto, como modelo prático, arquivos disponíveis com link clicável, livro e sites de pesquisas. Para otimizar a avaliação do produto, o guia tomou um formato de marca página, conforme a figura abaixo (Figura 21):

Figura 21: Modelo do guia do professor com formato de marca página



Fonte: Elaborado pelo autor

Desenho do Produto:

https://docs.google.com/document/d/1glzchBmUi_3ZsEVacBgokao9WZOs3P4tnjVdRZCmkyl/e/dit?usp=sharing

Livro: <https://macua.blogs.com/files/inven%C3%A7%C3%B5es-que-mudaram-o-mundo.pdf>

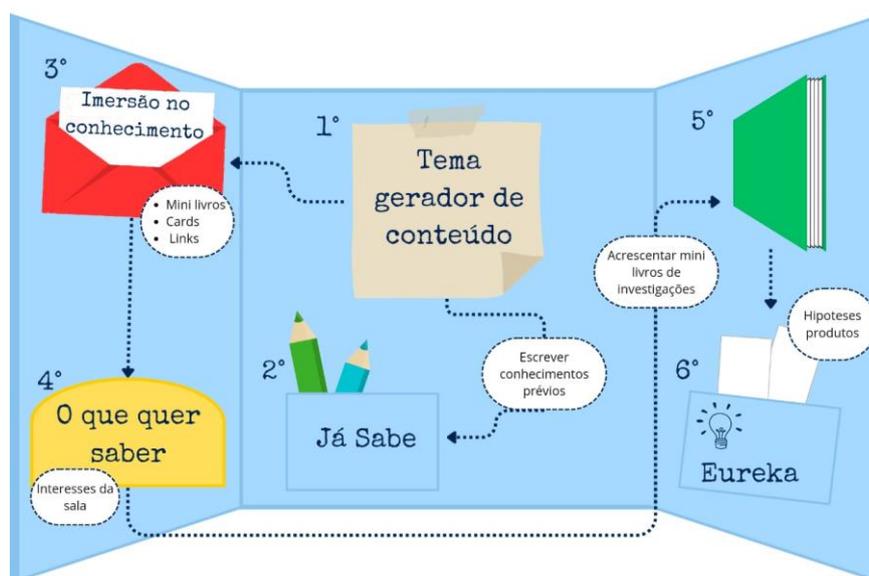
Outras Pesquisas: <https://macua.blogs.com/files/inven%C3%A7%C3%B5es-que-mudaram-o-mundo.pdf>

Pesquisa: <https://hdl.handle.net/11449/255259>

No interior do guia apresenta um desenho de como estão organizados os espaços de informação, quais etapas seguir como a sugestão do relato da

experiência modelo. O professor pode alterar o tema gerador e seguir os passos de aplicação. Para ampliação deste recurso de enriquecimento, propõe-se oferecer, segundo o Modelo Triádico de Renzuli (1999), enriquecimento tipo I, II e, se possível, III.

Figura 22: Passos para utilização do Lapbook Eureka



Fonte: Elaborado pelo autor (2023).

1.8.1 Possibilidades de uso do recurso para o enriquecimento curricular, orientações e sugestões

Orienta-se, como possibilidade embasada na aplicação realizada quando o produto foi criado: na primeira etapa, o professor organiza a sala por grupos e, através do recurso do "Lapbook Eureka", realiza a leitura e discussão com o tema gerador, neste exemplo, sobre as descobertas. A respeito do enriquecimento curricular, pautamo-nos no Modelo de Enriquecimento para Toda Escola (*The school wide Enrichment Model*), desenvolvido na década de 1970 por Renzulli e que prevê três tipos de enriquecimento: enriquecimento do tipo I, com experiências exploratórias gerais; enriquecimento do tipo II, com atividades de treinamento em grupo; e enriquecimento do tipo III, sendo investigações, individuais ou em pequenos grupos, de problemas reais (Renzulli, 2004).

O autor acredita que a escola, para atender às necessidades de todos, deve proporcionar variedades, opções e alternativas que desenvolvam o talento criativo e a inteligência. Para os levantamentos prévios, a proposta é feita pela comunicação oral aberta para todos da sala após a leitura disposta no "*Lapbook Eureka*". Após a leitura, surgem novas dúvidas que deverão ser conduzidas à investigação pelos grupos para aprofundamento.

Em uma segunda etapa, são apresentados vídeos, convidados especialistas no assunto para palestra ou oficinas e ir a campo para investigação em visitas visando ter contato privilegiado. Esta etapa contempla os enriquecimentos dos tipos I e II, na busca de treinamento mais avançado nas áreas de interesse. A terceira etapa os estudantes vão construir o banco de dados sobre o que investigaram e reproduzir materiais para melhor compreensão do assunto, expressando segundo o estilo de cada indivíduo. Nesse ponto, o planejamento do professor é o fio condutor, com estratégias que evidenciem o êxito das demandas investigativas.

A terceira etapa será um desafio de criar algo original que responda às necessidades do contexto dos estudantes, uma contribuição social. Neste enriquecimento tipo III, o aprofundamento do conhecimento faz-se necessário.

Na percepção de Rezulli (2014), ensinamentos pautados em padrões não são ruins, mas, para uma educação de qualidade, precisa-se equilibrar o currículo por meio de oportunidades regulares e sistemáticas de enriquecimento com objetivo de desenvolver no estudante seus interesses, capacidades, estilos de aprendizagem e como ele prefere se expressar. O SEM é um modelo de enriquecimento que não substitui tudo no currículo, seu propósito é tornar a aprendizagem interessante, prazerosa, ao desenvolver habilidades e elevar o pensamento com a criação de um ambiente escolar de aprendizagem investigativa. Em síntese, o SEM pauta-se no engajamento, no prazer e na produtividade criativa.

A quarta etapa reunirá novamente os grupos para apresentarem os resultados obtidos, compondo o "*Lapbook Eureka*" com as novas pesquisas, materiais, links de acesso, entre outros. Terminando com a quinta etapa, uma avaliação geral, nesta oportunidade serão colhidos os desafios e benefícios de todo trabalho.

1.9 Relato de experiência

A aplicação deste recurso para enriquecimento curricular, o "*Lapbook Eureka*", desenvolveu-se em cinco etapas na sala de aula do 5º ano do Ensino Fundamental. No primeiro momento, o professor apresentou o conteúdo de robótica, demonstrando robôs com materiais sustentáveis, mostrando modelos que eles poderiam realizar e colocou uma mão mecânica como requisito de montagem a todos os grupos. Comunicou-os que eles iriam investigar sobre tecnologia e inovações, fez a divisão dos grupos e marcou o dia da apresentação do recurso de enriquecimento curricular, o "*Lapbook Eureka*".

A fase inicial dessa estratégia foi realizada após o professor ter recebido uma consultoria sobre o trabalho a ser realizado como enriquecimento, conforme a sugestão de conteúdo que ele iria apresentar aos estudantes, considerando o perfil levantado na sala segundo uma lista de interesses. Seguiu-se com o planejamento mediante trabalho colaborativo com a equipe escolar: professores, coordenadores gestores e psicopedagoga.

Na primeira etapa, foi apresentado o "*Lapbook Eureka*", após o professor organizar a sala por grupos. Para aquecer a conversa, disparamos um questionamento: de onde vem o conhecimento? E, ao apresentar o recurso do "*Lapbook Eureka*", no centro é mencionado o tema: as grandes inovações.

Figura 23: Visão do local do “Tema” e “O que saber mais”



Fonte: Arquivo do autor (2023).

Após apresentar o material, reservamos um tempo para os levantamentos prévios sobre o que eles já sabiam sobre a temática. Os alunos escreveram e deixaram no compartimento reservado para essa contribuição: “o que já sei?”. O professor colheu as primeiras colocações dos estudantes sobre quais são as invenções que eles usam e acreditam ser muito importantes no cotidiano.

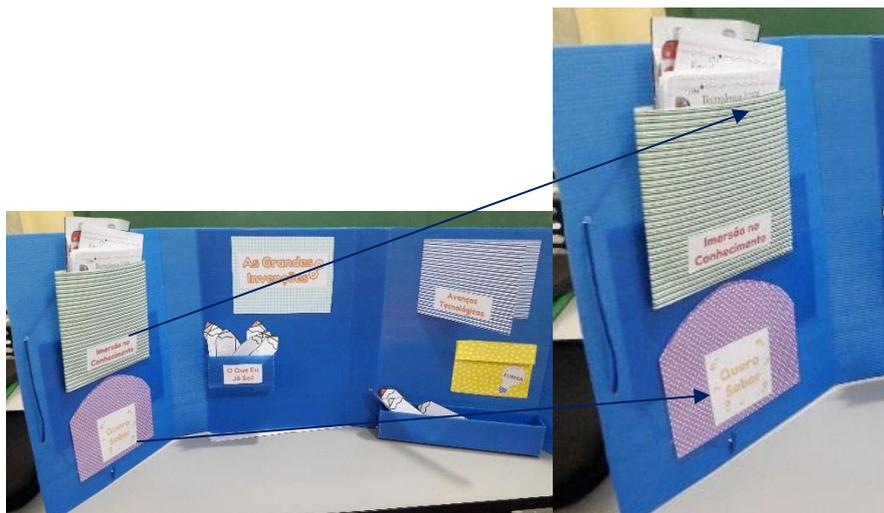
Figura 24: Momento de leitura em grupo



Fonte: Arquivo do autor (2023).

O compartimento “imersão no conhecimento” apresenta um espaço de consulta para leitura e instigar as discussões sobre as descobertas. Após a leitura, foi possível o professor delimitar os interesses comuns e partir para um percurso de investigação e pesquisas. Reservou-se um momento para comentar o que os grupos descobriram de mais curioso, qual ideia de invento ou inovações eles proporiãem.

Figura 25 – Visão do bolso “Imersão do conhecimento”



Fonte: Arquivo do autor (2023).

No "*Lapbook Eureka*", tem uma aba com os cards com conteúdo de pesquisa, em outro compartimento o espaço é reservado para "quero saber mais!". Das inquietações que surgirem e as intermediação do professor após retomara proposta da aula sobre "robótica e sustentabilidade", os estudantes foram conduzidos para aprofundamento e investigação sobre as invenções e os benefícios para a humanidade.

Em uma segunda etapa, a sala recebeu o enriquecimento curricular tipo I e II, com diversos momentos privilegiados para aprofundar ainda mais o assunto. Além das pesquisas na internet, foram oferecidos vídeos com reportagem de outra localidade que realizou o mesmo trabalho de robótica com sucata. Também foi apresentado um vídeo de uma olimpíada de robótica, com demonstração de invento sobre geração de energia. Houveram duas aulas para montagem dos robôs que os estudantes se propuseram reproduzir, após levantamento de instruções e materiais. Os estudantes do 5º ano apresentaram na sala e gravaram em vídeo o funcionamento esperado.

Figura 26 – Momento de vídeo sobre geração de energia



Fonte: Arquivo do autor (2023).

Figura 27 – Realização de robôs com sucata



Fonte: Arquivo do autor (2023).

Seguindo o enriquecimento tipo II, na segunda etapa foram realizadas duas oficinas com um profissional da área de informática que atua como professor na rede municipal de ensino. Uma primeira visita técnica ocorreu em um laboratório de robótica que realiza treinamento de estudantes em um projeto de robótica. O acesso foi feito com o recurso da prefeitura, que disponibilizou um ônibus escolar para o deslocamento. A oficina agendada previamente foi preparada com demonstração de materiais e conceitos de robótica, explicação do método científico e apresentação de trabalhos do grupo de robótica em uma mostra nacional.

Nessa oportunidade, foram apresentadas as ideias de construção criativa dos estudantes, recebendo orientação profissional. Já ficou agendada uma nova oficina para apresentação e funcionamento do equipamento de robótica, o Robô Mind, adquirido para aulas de toda rede municipal.

Na terceira etapa, os estudantes foram desafiados a criarem algo original, seguindo as orientações recebidas nas oficinas, além dos levantamentos investigados dos grupos sobre o produto, o que se propuseram a saber mais, o que eles poderiam criar ou inovar. Esse enriquecimento, de caráter tipo III,

motiva o protagonismo a criar e pensar um produto que resolva situações e problemas cotidianos buscando uma melhor qualidade de vida.

A proposta da quarta etapa é a apresentação dos resultados obtidos e do protótipo pensado e criado pelos estudantes. As apresentações para a escola foram realizadas no segundo semestre. Toda pesquisa dos estudantes em formato de minilivros compõe o "*Lapbook Eureka*" com fotos, textos e a carta *Eureka* do invento da sala, que foi um medidor de umidade em um vaso de planta, programado com um leitor de calor para saber quando regar novamente.

Usamos de programação de um Arduino, uma plataforma que possibilita o desenvolvimento de projetos eletrônicos. É uma plataforma de prototipagem eletrônica, constituído de *hardware* e *software*, tornando possível a realização do projeto tecnológico.

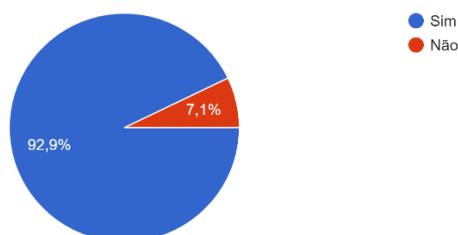
A quinta etapa contempla a avaliação colhida por meio de entrevista. Ao término das atividades, foram coletadas as impressões de como se deu o processo até o final das discussões. Levantando os desafios encontrados, as sugestões de adequações no produto ou no tempo de realização, entre outras contribuições. Realizou-se uma avaliação final do produto utilizado pelos estudantes, buscando saber se foi uma prática enriquecedora e se é possível de ser replicada ou adaptada.

O questionário sobre o produto foi colhido em dois momentos distintos. O primeiro após a apresentação do recurso de enriquecimento, em um seminário anual de educação do município, para professores que não conheceram o produto. A segunda avaliação foi realizada com o professor da sala do 5º ano e estudantes envolvidos em todo processo.

Um demonstrativo das impressões de resposta dos 28 professores, sendo 82 participantes no total. Foram excluídos aqueles que não assinaram o TCLE. Na avaliação do produto, por professores que não estiveram na execução, observamos que 92% não demonstrou conhecimento do que é enriquecimento curricular.

Figura 28 – Qual o nível de conhecimento sobre o que é enriquecimento curricular

TEM CONHECIMENTO DO QUE É ENRIQUECIMENTO CURRICULAR?
28 respostas



Fonte: Arquivo do autor (2023).

Os professores que estiveram no seminário anual de educação do município foram unânimes em responder que o *Lapbook Eureka* é uma ferramenta pedagógica que pode contribuir com o processo de ensino aprendizagem. Também todos concordaram que o guia deixa claro as etapas de desenvolvimento e não apontaram nenhuma mudança, considerando ótima aprovação.

O professor da sala do 5º que recebeu uma consultoria para o desenvolvimento do enriquecimento curricular teceu as seguintes observações. As expectativas do professor para construção de produtos eram maiores, no final ele percebeu que nem todos os estudantes conseguiram realizar a montagem de robôs com sucata. Já após o enriquecimento, tivemos a proposta de uma maquete, como resultado de investigação das pesquisas que mostraram 100% de aproveitamento, desde a execução, de êxito do trabalho em grupo, de forma colaborativa, com diversos ganhos na aprendizagem significativa expressos pelas habilidades de cada estudante, seja na escrita ou no produto criado e exposto, resultado de tantas mãos e talentos.

Na visão do P1, ressaltaram-se ganhos quanto à disciplina, e, para que os estudantes continuem a ter mais aulas práticas de oficina de criação, foi combinado o comprometimento com a tarefa. Ele também observou autonomia na maior parte da sala para realização de pesquisas, o que evidencia um importante recurso da tecnologia no uso da sala de informática com internet.

Em diversos ganhos e aprendizagem geral, os estudantes com perfil de AH/SD demonstraram um aumento no interesse pelas aulas, mais motivação

para participação e um dos estudantes com TEA ampliou o seu diálogo e expôs suas ideias, conversando mais nas aulas. Quanto à aprendizagem, os três alunos com perfil AH/SD mantiveram ótimo desempenho desde o início das atividades.

Uma sugestão dada ao professor foi dar continuidade à aprendizagem investigativa, que despertou grande interesse nos estudantes na apresentação dos trabalhos finalizados e foi um grande ganho na interdisciplinaridade de conteúdos. Ao final, os estudantes que estavam inibidos para falar ou apresentar na exposição dos trabalhos explicaram muito bem. Enfim, o professor (P1) acredita ser replicável sempre observando a flexibilização necessária.

Para os estudantes, ficou claro alguns aspectos após o preenchimento da avaliação final. Existem cinco alunos que não têm livros em casa, de modo geral aprenderam com esta estratégia de aprendizagem, com vídeos, em grupo, pesquisas, visitas. Destacaram-se ser os mais pontuados os pontos a aprender com o professor e com experimento. No final do processo, eles observaram melhora na leitura.

Figura 29: Avaliação final após o enriquecimento curricular usando *Lapbook Eureka*

VERIFICAÇÃO DE APLICABILIDADE DO PRODUTO LAPBOOK EUREKA

Iniciais do nome: 17 resposta sala 5º ano Data:

Idade:

Me diga se tem livros em casa

Sim

Não

12

5

QUESTÕES

	Ótimo	Bom	Razoável	Ruim	isento
O que achou do Lapbook Eureka ?	4	7	2		4
Apreendeu com vídeos?	6	7	2		2
Apreendeu em grupo?	7	4	4	1	1
Apreendeu fazendo experimentos?	12	3			2
Apreendeu com pesquisas?	7	7	2		1
Apreendeu com visitas?	7	6	3		1
Apreendeu com outros professores?	10	4	2		1
Melhorou sua leitura ?	9	1	6		1

QUAL SUGESTÕES DARIA PARA MELHORAR O
LAPBOOK EUREKA:

Fonte: Arquivo do autor (2023).

REFERÊNCIAS

BERGAMIN, A. C. **Enriquecimento curricular na classe comum a partir das necessidades de alunos com Altas Habilidades/Superdotação**. 2018. 125f. Dissertação (Mestrado Profissional) – UNESP, Faculdade de Ciências, Bauru, 2018. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/153376>, acesso em 10/04/2022.

CHAGAS, J. F.; MAIA-PINTO, R. R.; PEREIRA, V. L. P. Modelo de enriquecimento curricular. In: FLEITH, D.S. (org.). **A construção de práticas educacionais para alunos com Altas Habilidades/Superdotação**. V 2: Atividades de estimulação de alunos. Brasília: Secretaria de Educação Especial, 2007.

REIS, V. L. dos; REMOLI, T. C.; CAPELLINI, V. L. M. F. Estratégias pedagógicas para estudantes com altas habilidades/superdotação: opinião de educadores. **Revista Educação e Políticas em Debate**, [S. l.], v. 5, n. 2, p. 184–197, 2016. DOI: 10.14393/REPOD-v5n2a2016-45387. Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/revistaeducaopoliticas/article/view/45387>. Acesso em: 18 jul. 2023.

RENZULLI, Joseph S. The three-ring conception of giftedness: a developmental model for creative productivity. In: STERNBERG, Robert J.; DAVIDSON, Janet. E. (eds.). **Conceptions of giftedness**. New York: Cambridge University, 1986. p. 53-92.

RENZULLI, Joseph S.; REIS, Sally. The schoolwide enrichment model. In: HELLER, K. A.; MÖNKES, F. J.; STERNBERG, R. J.; SUBOTNIK, R. F. (ed.). **International handbook of giftedness and talent**. 2. ed. Oxford: Elsevier Science, 2000. p. 367-382.

RENZULLI, J. S. (2006). O que é esta coisa chamada Superdotação e como a desenvolvemos? Uma retrospectiva de vinte e cinco anos. Tradução do Artigo original: What is this thing called giftedness, and how do we develop it? A twenty-five year perspective. *Journal for the Education of the Gifted*, v. 23, n. 1, p. 3 - 54, 1999. In: **Revista Educação**, vol. XXVII, núm. 52, janeiro-abril, 2004, p. 75-131. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Disponível em: <https://www.marilia.unesp.br/Home/Extensao/papah/o-que-e-esta-coisa-chamada-superdotacao.pdf>. Acesso em: 18 nov. 2022.

RENZULLI, J. S., & REIS, S. M. (2007). A technology based program that matches enrichment resources with students strengths. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 2(3). Retrieved October 1, 2008, from <https://online-journals.org/index.php/i-jet/article/view/126>. Acesso em: 19 ago. 2023.

RENZULLI, Joseph S.; REIS, Sally. M **The schoolwide enrichment model: a comprehensive plan for educational excellence**. 2 ed. Mansfield Center, CT: Creative Learning Press, 1997.

RENZULLI, J. S. The three-ring conception of giftedness: A developmental model for creative productivity. Em R. J. Sternberg & J. E. Davidson (Orgs.), **Conception of giftedness**. New York: Cambridge University Press, 1986. P53-92.

SABATELLA, M. L. P. **Talento e Superdotação: problema ou solução?** Curitiba: Ibpex, 2008.