

# As caixas lúdicas (Ludoboxes)

Atividades de bricolage  
imprimíveis para criar  
na escola e em casa

# O que são caixas lúdicas\* ?

*\* As caixas lúdicas foram criadas para a Fabulerie pelo artista Cléo Duplan e pela equipa da Fabulerie.*

O que são Caixas Lúdicas?

Como, numa situação de educação à distância, podem os professores propor atividades criativas para assegurar a continuidade educacional? La Fabulerie, com a perícia de professores e artistas, respondeu a esta pergunta com a caixa lúdica.

Estas são pequenas atividades em papel imprimíveis que o professor pode imprimir ou partilhar com os pais com um link para download enviado por correio eletrónico. As instruções estão num tutorial em vídeo, sem palavras.

La Fabulerie concebeu estas caixas lúdicas para manter vivo o interesse pelo seu fabuloso museu, enquanto as visitas às aulas tinham sido adiadas devido a restrições sanitárias. Mas estes recursos foram também concebidos para serem partilhados e remisturados. Estão licenciados como Creative Common e podem ser adaptados a qualquer projeto escolar.

<https://lefabuleuxmusee.com/les-ludobox-du-fabuleux-musee>

Neste módulo, explicaremos como foram criadas, e daremos dicas se quiserem criar as vossas próprias Caixas lúdicas.



*Imagem da Caixa Lúdica "O amulet do clima" #4*

**Porque foram  
desenvolvidas?**

Porque foram desenvolvidas?

As Caixas lúdicas foram desenvolvidas para alcançar as ambições pedagógicas de La Fabulerie. Estas ambições estão próximas dos temas pedagógicos definidos no projecto keep in touch.

Tópico 1 - Aprendizagem mista. Aprender utilizando diferentes suportes: vídeos, palestras, exercícios, debates, etc.

Tema 2 - Aprender fazendo : preferir a experimentação à teoria

Tema 3 - Aprendizagem social : Professores, educadores, crianças e pais são membros de uma comunidade de aprendizagem. O papel de La Fabulerie através do projecto é animar e fomentar esta comunidade que aprenderá por si só.

Quando criamos um projeto educativo como o Museu Fabulerie, acreditamos que é importante integrá-lo numa história com personagens principais, um mundo a descobrir e desafios narrativos. Com todos estes ingredientes, as crianças experimentam os prazeres da brincadeira e da descoberta e estabelecem um terreno favorável à aprendizagem.

*\*Ler o Módulo 3 para aprender mais sobre como a Fabulerie usa a narração de histórias nas suas exposições*

# Como interligar as caixas lúdicas com o seu projecto educativo?

*Basedo na experiência do Museu Fabuloso da Fabulerie*

O que é o Museu Fabuloso da Fabulerie?

O Museu Fabuloso (Fabulous Museum) é uma criação de La Fabulerie associada com a cidade de Marselha. É uma exposição mista, que combina as colecções digitais abertas dos museus da cidade com dispositivos imersivos e um conto de história teatral.



As turmas que visitaram o museu foram convidadas por uma carta enviada por Edith Labruyère, a personagem principal, e foram convidadas a visitar o website do museu onde foi proposta uma caça ao tesouro para conhecer Edith. Esta personagem, inventada pela Fabulerie, é uma exploradora que viaja pelo mundo para descobrir os seus mistérios antes de se refugiar em Marselha nos anos 1900, após um terrível evento climático.<sup>8</sup>



O que é o Museu Fabuloso da Fabulerie?

A fim de continuar a história iniciada com a carta de Edith, lida pelos professores aos seus alunos, criamos as caixas lúdicas. Cada uma traz pistas e detalhes sobre a personagem de Edith, a sua história e as suas viagens. Explora um uso criativo do papel, referindo-se frequentemente a técnicas utilizadas na indústria do entretenimento, teatro ou engenharia. Estas atividades híbridas, extremamente criativas, que exploram a ciência e as viagens, recordam as características da personagem de Edith.



*Link para o website do Museu*

<https://lefabuleuxusee.com/>

As caixas lúdicas durante a pandemia

O segundo bloqueio obrigou a la Fabulerie a adiar a abertura do seu Fabuloso museu. As caixas lúdicas foram utilizadas para manter a ligação emocional com as crianças durante a pandemia. Ajudaram-nos a manter vivo o interesse pelo museu, dando ao mesmo tempo mais pormenores sobre as personagens da história. Foi também uma forma de manter o contacto com a nossa comunidade de pais, professores, educadores e crianças. A partir desta experiência, aprendemos :

Pedir aos pais para tirarem e enviarem fotografias da criação dos seus filhos para partilhar com a comunidade.

Certifique-se de que a ligação ao seu conteúdo digital é facilmente acessível por todos na web.

Assegurem-se de que as instruções são simples e forneçam explicações em vídeo com eles. Um vídeo mal gravado num telefone é muito melhor do que nada

O desafio ao criar recursos livres de utilização é a sua distribuição. É importante promover a sua comunidade (não apenas em tempo de crise) para manter as pessoas envolvidas no seu projeto. Contar histórias\* é uma boa forma de gerar atenção para o seu projeto

*\*Daremos dicas sobre este assunto no módulo 3*



Fotos mágicas feitas na escola por crianças do jardim de infância depois de trabalharem na caixa Lúdica O Amuleto do Clima - "L'amulette du climat" #7

**Agora vamos criar!**

Como se parece uma  
caixa lúdica?

Agora vamos criar ! Como se parece uma caixa lúdica?

Uma frase fabulosa diz "um tutorial vale mais do que palavras". Pode descarregar todas as caixas lúdicas da tabela abaixo. Descarregue o material imprimível com o link para o PDF e depois inicie a atividade seguindo as instruções em vídeo.



**Links para o PDF  
E para o tutorial**

## Criar um pop-up subaquático

[Ludobox Vivant.es #1](#) (pdf)

[Ludobox - Exposition Vivant.e.s ! #1](#) (tutorial)

## Descobrir a arca das borboletas

[Ludobox Vivant.es #2](#) (pdf)

[Ludobox - Exposition Vivant.e.s ! #2](#) (tutorial)

## Criar um quebra-cabeças de legumes

[Ludobox Vivant.es #3](#) (pdf)

[Ludobox - Exposition Vivant.e.s ! #3](#) (tutorial)

## Criar um fantoche de papel

[Ludobox L'amulette du climat #1 \(pdf\)](#)

[LudoBox#1 - Créer une marionnette de papier à partir des fonds d'archives municipales de Marseille \(tutorial\)](#)

## Criar um livro de viagem de bolso

[Ludobox L'amulette du climat #2 \(pdf\)](#)

[LudoBOX #2 - Créer un carnet de voyage de poche avec les archives municipales de Marseille \(tutorial\)](#)

## Criar uma cena pop-up

[Ludobox L'amulette du climat #3 \(pdf\)](#)

[LudoBox#3 PopUp Le ballet aquatique du Palais Longchamps Fonds d'archives municipales de Marseille \(tutorial\)](#)



## Create a thaumatrope

[Ludobox L'amulette du climat #4](#) (pdf)

[Ludobox #4 Créer des thaumatropes à partir des archives municipales de Marseille](#) (tutorial)

## Create a mini-diorama

[Ludobox L'amulette du climat #5](#) (pdf)

[Ludobox #5 Créer un mini diorama dans une boîte origami, avec les fonds des archives de Marseille](#) (tutorial)

## Create a paper animation

[Ludobox L'amulette du climat #6](#) (pdf)

[Ludobox #6 - Créer une animation de papier à partir des fonds des archives municipales de Marseille](#) (tutorial)

## Create a magic picture

[Ludobox L'amulette du climat #7 \(pdf\)](#)

[LUDOBBOX #7 - Créer une image magique à partir des fonds des archives municipales de Marseille \(tutorial\)](#)

## Create a crown

[Ludobox L'amulette du climat #8 \(pdf\)](#)

[Ludobox #8 Créer la couronne de la cité phocéenne à partir des archives municipales de Marseille \(tutorial\)](#)

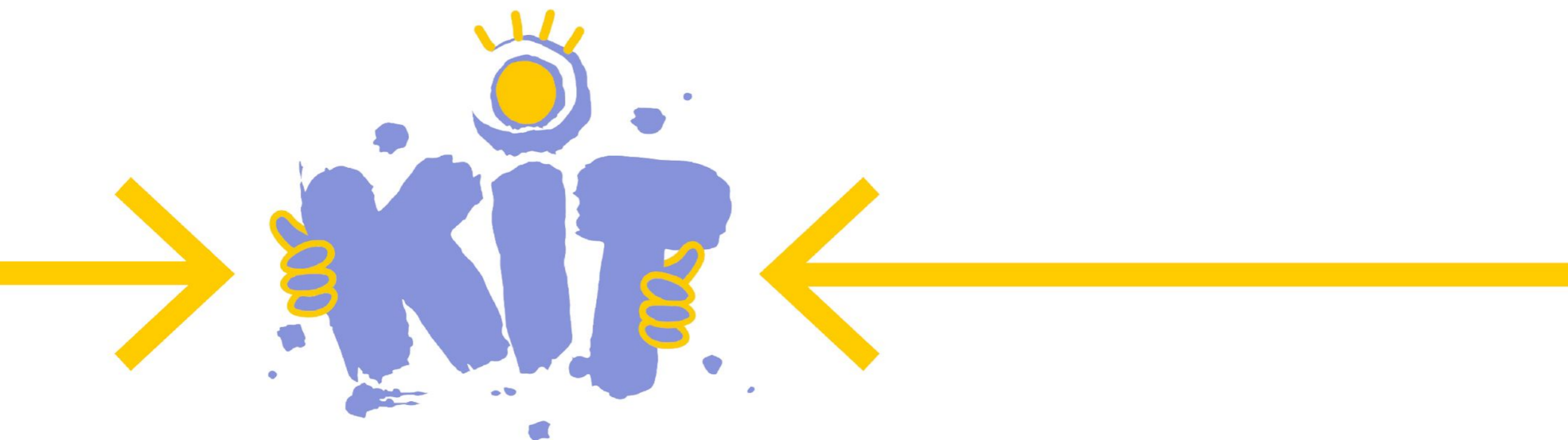
# Difusão e impacto

La Fabulerie imaginou as caixas lúdicas como um recurso para professores que pode ser utilizado em situações de ensino à distância. O nosso objetivo é que os professores utilizem estes recursos para descobrir a história de Edith, mas também para criar as suas próprias histórias e fazer sonhar os seus alunos.

Esta lógica de workshops adaptáveis está em linha com a do projeto Keep In Touch. Estes recursos permitem aos professores proporcionar um ensino à distância de qualidade, o que diversifica as ferramentas e mantém vivo o interesse pela escola. São também importantes para a educação das crianças, uma vez que proporcionam uma série de atividades criativas e educativas em casa, onde algumas crianças tendem a consumir apenas entretenimento.

Cerca de 9000 pessoas experimentaram as caixas lúdicas e deram-nos um feedback muito entusiástico.

É por isso que optamos por melhorar e digitalizar essas atividades de impressão e de jogo no âmbito do projeto keep in touch . Pode descobrir estas caixas lúdicas digitais no módulo de e-learning 2.



## PARTNERS



**Zaffiria**  
CENTRO PER L'EDUCAZIONE AI MEDIA

**média**  
ANIMATION

**JFF**  
JFF – Institut für  
Medienpädagogik

**LA  
FABU  
LERIE**  
Tiers lieu culturel  
& fabrique numérique



Agrupamento de Escolas  
de Santo António, Barreiro – Portugal



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

The contents of this publication are the sole  
responsibility of the author and can in no way be taken  
to reflect the views of the European Commission.