

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ**  
Multicampi Cornélio Procópio e Londrina  
Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Humanas,  
Sociais e da Natureza

Mariana Alcantara Parra

**JOGOS EDUCACIONAIS PARA AS DISCIPLINAS DE HISTÓRIA E  
GEOGRAFIA PARA OS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

**CORNÉLIO PROCÓPIO**  
2023

**MARIANA ALCANTARA PARRA**

**JOGOS EDUCACIONAIS PARA AS DISCIPLINAS DE HISTÓRIA E GEOGRAFIA PARA OS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

**EDUCATIONAL GAMES FOR THE DISCIPLINES OF HISTORY AND GEOGRAPHY OF THE EARLY YEARS OF ELEMENTARY SCHOOL**

Dissertação de Mestrado Profissional apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza, Universidade Tecnológica Federal do Paraná – Multicampi Cornélio Procópio e Londrina, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza.

Área de Concentração: Ensino, Ciências e Novas Tecnologias.

Linha de Pesquisa: Fundamentos e Metodologias para o Ensino de Ciências Humanas.

Orientador: Prof. Dr. Armando Paulo da Silva.

**CORNÉLIO PROCÓPIO**  
**2023**



[4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Esta licença permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do trabalho para fins não comerciais, desde que atribuam o devido crédito e que licenciem as novas criações sob termos idênticos.

Conteúdos elaborados por terceiros, citados e referenciados nesta obra não são cobertos pela licença.



**Ministério da Educação  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná  
Campus Londrina**



MARIANA ALCANTARA PARRA

**JOGOS EDUCACIONAIS PARA AS DISCIPLINAS DE HISTÓRIA E GEOGRAFIA PARA OS ANOS  
INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Trabalho de pesquisa de mestrado apresentado como requisito para obtenção do título de Mestre Em Ensino De Ciências Humanas, Sociais E Da Natureza da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR). Área de concentração: Ensino, Ciências E Novas Tecnologias.

Data de aprovação: 23 de Agosto de 2023

Armando Paulo Da Silva, - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Dra. Analia Maria Dias De Gois Picelli, Doutorado - Universidade Estadual do Norte do Paraná (Uenp)

Dirceu Casa Grande Junior, - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Documento gerado pelo Sistema Acadêmico da UTFPR a partir dos dados da Ata de Defesa em 23/08/2023.

*Dedico este trabalho ao meu orientador Professor  
Doutor Armando Paulo da Silva, por nunca desistir de  
mim e acreditar em meu potencial.*

## AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, por toda a força para a realização desse sonho, o mestrado. A minha mãe Marli Parra e minha irmã Maria Eugênia Parra pelo apoio, paciência, incentivo, auxílio, orações, conversas e, principalmente, por nunca me deixarem desistir desse sonho que se realiza.

Ao meu pai, Edson Parra (*In memoriam*), que sempre acreditou em mim e sonhou com uma filha mestre.

Agradeço ao meu orientador, Professor Doutor Armando Paulo da Silva, por nunca desistir de mim, mesmo nos momentos mais conturbados, por toda a paciência, videochamadas, conselhos, orientações, dedicação e enxergar e acreditar no potencial que nunca acreditei que teria.

Ao Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – Multicampi Cornélio Procópio e Londrina pela oportunidade de realização desta pesquisa de mestrado.

Ao coordenador do curso, Professor Doutor Paulo Sérgio de Camargo Filho, por toda a sua atenção e presença.

Aos Membros da banca, Professora Doutora Anália Maria Dias de Goes da Universidade Estadual do Norte do Paraná (UENP) – campus de Jacarezinho e o Professor Doutor Dirceu Casa Grande Júnior da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR) docente do Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza desta Universidade.

À Secretaria de Educação do Município de Cambé, pelo comprometimento e possibilidade de realizar esta pesquisa com os professores da rede.

Ao Grupo de Pesquisa em Educação Matemática com Ação Transdisciplinar – GEPEMAT da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Cornélio Procópio, pela participação e apoio no decorrer de toda a pesquisa.

Aos meus avós, José Parra, Nadir Parra e Marlene Alcantara e minha família que sempre esteve presente, por todo o incentivo e apoio. A minha amiga da vida, Maria Emília, por todos os conselhos, paciência e incentivo.

Aos meus colegas de curso, Alecsandro, Lígia, Selma, Mayara e Rosana, pelos conselhos, força nos momentos mais difíceis e incentivo durante a realização da pesquisa.

Agradeço, também, a minha amiga Sônia por todo o apoio e orações. Minhas amigas Mariana e Amanda, por sempre me ouvirem e incentivarem nessa trajetória.

Por fim, a todos que de alguma forma contribuíram para a realização desta pesquisa que possa contribuir positivamente para a educação brasileira.

“Não se pode falar de educação sem amor”.

Paulo Freire.

PARRA, Mariana Alcantara. **Jogos Educacionais para as disciplinas de História e Geografia para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental**. 2023. 88 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná” – Multicampi Cornélio Procópio e Londrina, Cornélio Procópio/PR, 2023.

## **RESUMO**

O intuito desta pesquisa é analisar as contribuições da utilização de jogos manipuláveis envolvendo conteúdos de História e de Geografia para o processo de ensino e aprendizagem nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Para tanto, buscou-se responder a seguinte questão: “por que os jogos manipuláveis são pouco utilizados pelos professores no processo de ensino e aprendizagem dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental?”. Dessa forma, foi realizada uma revisão de literatura envolvendo a formação de professores e os jogos no processo de ensino e aprendizado. A metodologia utilizada foi a qualitativa e para o tratamento e análise dos dados, optou-se pela análise qualitativa analítica. O instrumento de coleta de dados foi um questionário elaborado no *Google Forms*, cuja aplicação foi realizada após a Oficina de formação continuada dos professores utilizando o kit com quatro jogos que compõem o Produto Educacional: Quebra-Cabeça Geográfico, Jogos da Memória e de Cartas de História e Geografia e Dominó Geográfico. Esses jogos visam auxiliar os professores de História e Geografia dos quartos e quintos anos do Ensino Fundamental. A pesquisa detectou, na realidade dos professores participantes da pesquisa, uma carência de jogos manipuláveis para essas disciplinas, bem como uma escassa formação continuada de professores no que se diz respeito à utilização de metodologia que o processo ensino e aprendizagem está centrado na construção do conhecimento pelos alunos. Os professores apontaram em suas falas, que houve contribuições expressivas para a prática em sala de aula envolvendo o como, o porquê e o para que utilizar metodologias de ensino diversificadas que permitam às crianças dessa fase da aprendizagem se apropriarem de conhecimentos mais complexos de História e Geografia.

**Palavras-chave:** Jogos Manipuláveis, Metodologia Ativa, Formação Continuada.

PARRA, Mariana Alcantara. **Educational games for the disciplines of History and Geography of the early years of elementary school.** 2023. 88 p. Masters Dissertation (Professional Master's in Teaching Human, Social and Natural Sciences) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná – Multicampi Cornélio Procópio e Londrina, Cornélio Procópio/PR, 2023.

## **ABSTRACT**

The purpose of this research is to analyze the contributions of the use of manipulable games involving History and Geography contents to the teaching and learning process in the Early Years of Elementary School. To this end, we sought to answer the following question: “why are manipulable games little used by teachers in the teaching and learning process of the Early Years of Elementary School?”. Thus, a literature review was carried out involving teacher education and games in the teaching and learning process. The methodology used was qualitative and for the treatment and analysis of the data, we opted for the analytical qualitative analysis. The data collection instrument was a questionnaire developed in Google Forms, whose application was carried out after the Workshop of continuing education of teachers using the kit with four games that make up the Educational Product: Geographical Puzzle, Memory Games and History and Geography Cards and Geographical Dominoes. These games aim to help the teachers of History and Geography of the fourth and fifth years of elementary school. The research detected, in the reality of the teachers participating in the research, a lack of manipulable games for these disciplines, as well as a scarce continuing education of teachers with regard to the use of methodology that the teaching and learning process is centered on the construction of knowledge by students. The teachers pointed out in their speeches that there were significant contributions to their practice in the classroom involving the how, why and what to use diversified teaching methodologies that allow children in this phase of learning to appropriate more complex knowledge of History and Geography.

**Key Words:** Manipulable Games, Active Methodology, Continuing Education.

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> - Dominó Geográfico .....	29
<b>Figura 2</b> - Jogo da Memória de História e Geografia.....	32
<b>Figura 3</b> - Jogo de Cartas de História e Geografia .....	33
<b>Figura 4</b> - Quebra-cabeça Geográfico .....	35
<b>Figura 5</b> - Análise Qualitativa Analítica de Dados.....	38

## LISTA DE QUADROS

<b>Quadro 1</b> - Decodificação dos Sujeitos da Pesquisa e suas respectivas idades.....	37
---	----

## LISTA DE GRÁFICOS

<b>Gráfico 1</b> - Tempo de atuação nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.....	40
<b>Gráfico 2</b> - Formação inicial e continuada sobre Jogos Educacionais .....	42
<b>Gráfico 3</b> - Experiência com criação de Jogos Educacionais .....	44
<b>Gráfico 4</b> - Replicação dos Jogos Educacionais criados .....	45

## **LISTA DE SIGLAS**

**BNCC** – Base Nacional Comum Curricular

**FAE** – Fundação de Assistência ao Estudante

**GEPEMAT** - Grupo de Pesquisa em Educação Matemática com Ação Transdisciplinar

**LDB** – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional

**MEC** - Ministério da Educação e Cultura

**UENP** - Universidade Estadual do Norte do Paraná

**UTFR** - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>14</b>
<b>1.1. Objetivos da pesquisa.....</b>	<b>16</b>
1.1.1. Objetivo Geral .....	16
1.1.2. Objetivos Específicos .....	16
<b>2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....</b>	<b>17</b>
<b>2.1. Formação Continuada de Professores dos anos iniciais do Ensino Fundamental e suas implicações na prática pedagógica.....</b>	<b>17</b>
<b>2.2. Jogos educacionais.....</b>	<b>20</b>
2.2.1. Jogos educacionais no processo de ensino e aprendizagem .....	20
2.2.2. Jogos educacionais de História e Geografia para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental .....	23
2.2.3. O ensino de História para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental .....	24
2.2.4. O ensino de Geografia para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental .....	25
<b>3. METODOLOGIA.....</b>	<b>26</b>
<b>3.1. Natureza da pesquisa .....</b>	<b>26</b>
<b>3.2. Seleção dos Jogos Educacionais .....</b>	<b>27</b>
<b>4. KIT DE PRODUTOS EDUCACIONAIS.....</b>	<b>28</b>
<b>4.1. Dominó Geográfico.....</b>	<b>28</b>
<b>4.2. Jogo da Memória de História e Geografia .....</b>	<b>30</b>
<b>4.3. Jogo de Cartas de História e Geografia.....</b>	<b>32</b>
<b>4.4. Quebra-cabeça Geográfico .....</b>	<b>33</b>
<b>4.5. Aplicação do Produto Educacional.....</b>	<b>35</b>
4.5.1. Oficina .....	35
<b>4.6. Uma visão geral dos sujeitos da pesquisa .....</b>	<b>36</b>
4.6.1. Os sujeitos da Pesquisa - Oficina .....	36

4.7. Análise Qualitativa Analítica de Dados .....	37
<b>5. APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS .....</b>	<b>39</b>
5.1. Estrutura de análise dos dados.....	39
5.2. Perfil e Atuação Profissional dos Sujeitos da Pesquisa .....	39
5.3. Prática pedagógica em História .....	40
5.4. Prática pedagógica em Geografia .....	41
5.5. Experiência com Jogos Educacionais .....	42
5.5.1. Experiência com a criação de Jogos Educacionais.....	43
5.6. Jogo Educacional: Dominó Geográfico .....	45
5.7. Jogo Educacional: Quebra-Cabeça Geográfico.....	46
5.8. Jogo Educacional: Jogo de Cartas e Jogo da Memória de História e Geografia .....	47
<b>6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>48</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>50</b>
<b>APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO 1.....</b>	<b>53</b>
<b>APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO 2 .....</b>	<b>58</b>
<b>APÊNDICE C – PRODUTO EDUCACIONAL .....</b>	<b>67</b>

## 1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho está estruturado em seis partes. A primeira parte retrata os objetivos, justificativa, metodologia e a apresentação do Produto Educacional. A segunda parte apresenta a fundamentação teórica da pesquisa em questão, com destaque para a utilização de jogos educacionais em contexto de ensino, bem como a importância da formação continuada de professores, nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Na terceira parte, descreve-se a metodologia, como foi realizado o processo de coleta e análise de dados associado à literatura da área e aos pressupostos de Yin (2016). Na quarta parte, apresenta-se o Produto Educacional desenvolvido, bem como a sua caracterização.

Na quinta parte, encontra-se a análise de dados coletados e, na última parte, destaca-se as considerações finais, salientando como foi o processo de realização deste trabalho, tal como as possíveis considerações e continuidade de pesquisa.

A realização desta pesquisa foi motivada pela minha caminhada como professora. No período de 2018 a 2021, atuei na Educação Infantil e, no ano de 2022, ministrei aulas nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, foi possível, assim perceber a necessidade da formação continuada de professores e da utilização de metodologias ativas para auxiliar o ensino e a aprendizagem dos estudantes, em especial, os jogos manipuláveis existentes ou, até mesmo, elaborados pelo professor para despertar o maior interesse por parte dos alunos, em aprender.

Em 2022, durante a atuação nos anos iniciais, notou-se uma carência de jogos manipuláveis de História e Geografia. Constatou-se, então, a necessidade de jogos para o ensino e a aprendizagem de conceitos dessas disciplinas, optando pela criação de alguns jogos manipuláveis.

Nesse contexto, a partir dessa situação vivenciada, surgiu a pergunta de pesquisa: “por que os jogos manipuláveis são pouco utilizados pelos professores no processo de ensino e aprendizagem dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental?”

Essa questão, motivou a produção deste trabalho visando o aprimoramento da prática em sala de aula com metodologias ativas, em especial, envolvendo a aprendizagem baseada em jogos, para que o processo de ensino e aprendizagem se concretize de forma natural e com maior interesse pelos educandos. Outra razão, foi a realização pessoal, cursar a Pós-Graduação *Stricto Sensu* sempre foi um sonho que se tornou realidade junto ao Programa de Pós-Graduação em

Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza (PPGEN) – Multicampi Cornélio Procópio e Londrina.

Partindo do pressuposto de que existem poucos jogos e os existentes são pouco utilizados para o ensino de História e de Geografia, em consonância ao Grupo de Estudo e Pesquisa em Educação Matemática com Ação Transdisciplinar (GPEMAT) da Universidade Tecnológica Federal do Paraná - campus Cornélio Procópio, o qual meu orientador Professor Doutor Armando Paulo da Silva é um dos líderes, chegou-se à conclusão de que a criação dos jogos, tendo como referência alguns já existentes, seria uma possibilidade, desde que realizasse as adaptações necessárias para a inclusão dos conteúdos das duas disciplinas. Para tanto, os jogos foram selecionados modificando o seu layout, apresentação, inserção de conteúdos e propondo uma maneira específica de jogá-los, tendo o público-alvo os alunos do quarto e quinto anos do Ensino Fundamental.

Os jogos propostos foram:

1 - O “Quebra-Cabeça Geográfico” consiste em encaixar as peças para formar o Mapa do Brasil com as suas cinco regiões, bem como identificar os Estados por meio de suas características que constam nas cartas do jogo;

2 - O “Dominó Geográfico” propõe a forma de jogar convencional, mas se constitui no encaixe das peças com os estados brasileiros juntamente com as suas respectivas capitais;

3 - O “Jogo da Memória” de História e Geografia consiste em encontrar pares de perguntas e respostas corretas relacionados aos conteúdos dessas disciplinas.

4 – O “Jogo de Cartas de História e Geografia constitui-se em encontrar pares de perguntas e respostas corretas correspondentes aos conteúdos dessas disciplinas.

Nesse viés, tornou-se necessária a aplicação de uma oficina de formação continuada para os professores de História e Geografia do quarto e quinto anos do Ensino Fundamental para apresentar os jogos e como utilizá-los em situação de ensino.

A oficina foi aplicada em 2 de dezembro de 2022, no Colégio Estadual Olavo Bilac, para os professores da rede municipal de ensino de uma cidade do norte do Paraná, tendo apoio pleno da Secretaria de Educação Municipal e equipe pedagógica.

## 1.1. Objetivos da pesquisa

### 1.1.1. Objetivo Geral

Criar jogos manipuláveis de História e Geografia, tendo como referência jogos existentes, para ampliar as possibilidades de ensino pelos professores nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

### 1.1.2. Objetivos Específicos

- Selecionar os conceitos que poderão ser utilizados na apropriação dos conteúdos de História e Geografia dos anos iniciais a partir da utilização dos jogos manipuláveis criados;
- Aplicar, em contexto de ensino, os jogos manipuláveis de História e Geografia como resultado do produto educacional, com os seus respectivos conteúdos interdisciplinares;
- Analisar as contribuições da utilização de jogos manipuláveis envolvendo conteúdos de História e de Geografia para o processo de ensino e aprendizagem nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental a partir da realização de uma revisão de literatura envolvendo a formação de professores e os jogos no processo de ensino e aprendizado;
- Sintetizar os resultados obtidos por meio da realização de oficinas com os professores dos anos iniciais, utilizando os jogos manipuláveis de História e Geografia;
- Avaliar os resultados obtidos, por intermédio de *feedback*, fornecidos pelos professores que responderam os formulários eletrônicos ao final das oficinas, utilizando estes jogos manipuláveis.

## **2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

No decorrer desta seção, serão retratados, acerca das metodologias ativas, com suas características, os jogos educacionais nos anos iniciais do Ensino Fundamental, especialmente nas disciplinas de História e de Geografia e a importância na formação continuada de professores, bem como as consequências na práxis em sala de aula.

### **2.1. Formação Continuada de Professores dos anos iniciais do Ensino Fundamental e suas implicações na prática pedagógica.**

A formação continuada de professores é referida na legislação brasileira devido a importância social e acadêmica (ARAÚJO; SILVA; SILVA, 2019). Os professores que ainda estão atuando em sala de aula possuem o direito a uma formação contínua, entendida como um caminho que é desenvolvido ao longo da profissão, sendo ofertada pela escola, pelo sistema em que atua ou alcançada pelo próprio professor (ARAÚJO; SILVA; SILVA, 2019).

De acordo com a Lei 9394/1996, que institui a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), “A União, o Distrito Federal, os Estados e os Municípios, em regime de colaboração, deverão promover a formação inicial, a continuada e a capacitação dos profissionais de magistério”.

A formação continuada é um direito do docente, está em lei e deve ser garantida pelos órgãos vinculados à educação, garantindo que esse tipo de formação aconteça constantemente para a garantia do trabalho pedagógico com maior qualidade. Esse tipo de formação deve ocorrer em todos os níveis de ensino, da educação básica à educação superior.

Ainda, de acordo com a referida lei, artigo 62-A,

Parágrafo único. Garantir-se-á formação continuada para os profissionais a que se refere o caput, no local de trabalho ou em instituições de educação básica e superior, incluindo cursos de educação profissional, cursos superiores de graduação plena ou tecnológicos e de pós-graduação (BRASIL, 1996).

O professor que não enxerga com seriedade a formação, não estuda, não se esforça para garantir a grandeza de sua tarefa, não tem força ética para conduzir as atividades da sala de aula. Porém, isso não significa que a escolha e a prática democrática do docente sejam definidas por

sua habilitação científica (FREIRE, 2002). Infelizmente, existem docentes cientificamente qualificados, mas que são bastante autoritários. Outro fator é a questão da insuficiência profissional que desclassifica a autoridade do professor (FREIRE, 2002). A segurança com que a autoridade do professor se movimenta, provoca uma outra, a que se estabelece em sua competência profissional, não existindo autoridade docente sem essa competência (FREIRE, 2002).

Dessa maneira, Pimenta (1999, p. 29) acredita que,

Opondo-se à racionalidade técnica que marcou o trabalho e a formação de professores, entende-o como intelectual em processo contínuo de formação. Enquanto tal, pensar sua formação significa pensá-la como um *continuum* de formação inicial e contínua. Entende, também, que a formação é, na verdade, autoformação, uma vez que os professores reelaboram os saberes iniciais em confronto com suas experiências práticas, cotidianamente vivenciadas nos contextos escolares.

O ciclo de aperfeiçoamento profissional torna-se completo com a formação continuada (NÓVOA, 2019). Há muitas falas sobre a inviabilidade de realização de práticas sólidas e inovadoras de formação continuada nos centros educacionais, como os professores apresentam bastantes dificuldades, a escola não tem condições, é necessário trazer novas teorias e novos modelos que não há nas escolas (NÓVOA, 2019).

Entende-se essas falas, especialmente por aqueles que não compreendem a atual situação da escola e visam abrir novos caminhos (NÓVOA, 2019). Há o receio de que fixar a formação continuada nas escolas possibilite o fechamento dos professores em hábitos rotineiros e insignificantes, não possibilitando a eles alcançarem novas ideias, procedimentos e cultura (NÓVOA, 2019).

O método educativo é um fato complexo reconhecido por todos, dessa forma, os conhecimentos nele incluídos implicam-se em um caos inflexível (SAVIANI, 1996). Predominando de uma forma analítica e buscando encontrar certas peculiaridades comuns que possam formar as notas distintas do fenômeno educativo, compreendendo que todo educador tem a obrigação de dominar os saberes e os incluir no processo de sua formação (SAVIANI, 1996).

São exemplos desses saberes a serem dominados pelos professores, o saber atitudinal (comportamentos e experiências pertinentes ao trabalho educativo), o saber crítico-contextual (o entendimento das situações sócio-históricas que fazem parte da tarefa educativa), os saberes específicos (conhecimento das disciplinas do contexto escolar), o saber pedagógico

(conhecimento das ciências e teorias educacionais) e o saber didático curricular (formas de realizar a atividade educativa) (SAVIANI, 1996).

Deste modo,

Os cursos de formação de professores dos anos iniciais, como Normal Médio e Pedagogia em especial, buscam preparar os futuros educadores para atuar nas diversas situações decorrentes do ambiente escolar, todavia esses cursos não conseguem prover todos os desafios impostos por uma sociedade que se encontra em constantes transformações (LOPES; MARANHÃO; SÁ, 2013, p. 37).

As limitações pedagógicas e curriculares que fazem parte do processo de formação desses profissionais da educação carecem de políticas públicas eficazes direcionadas a esse público-alvo. Políticas com a capacidade de atender toda o sistema educacional unificando os seus princípios teóricos e práticos (LOPES; MARANHÃO; SÁ, 2013).

Assim, é necessário refletir a formação do professor como um processo único, envolvendo a inicial e a contínua. Em vista disso, é relevante produzir a escola como local de trabalho e formação, o que demanda uma gestão democrática e práxis curriculares integradoras, promovendo a construção de redes de formações continuadas, que parte da formação inicial (PIMENTA, 1999).

Destarte, a escola e os diversos órgãos públicos e educacionais necessitam priorizar programas e projetos que visam colaborar para a formação continuada, especialmente incentivando os professores a partir do processo de formação, certificando, assim, um rendimento satisfatório para o exercício de sua ação pedagógica, bem como a socialização de experiências que possibilitam a troca de saberes (LOPES; MARANHÃO; SÁ, 2013). Uma dessas possibilidades formativas para sua práxis envolve os jogos educacionais.

### 2.1.1. Metodologia Ativa

Moran (2019) aborda que as metodologias ativas são possibilidades pedagógicas que o processo de ensino e aprendizagem é focado no estudante. Nesse tipo de metodologia, a descoberta, a investigação e a resolução de problemas estão inteiramente ligadas ao processo de aprendizagem, em que há a participação de todos os indivíduos que fazem parte da comunidade escolar, como professores, gestores, comunidade no entorno e agentes educativos.

As metodologias ativas visam produzir situações de aprendizagem, em que os estudantes sejam capazes de refletir e conceituar o que fazem, elaborar saberes sobre os conteúdos que fazem parte das atividades que realizam, como também desenvolver o senso crítico, oferecer e

receber feedback, interagir com os colegas, professores e pais, além de empregar atitudes e valores pessoais no âmbito escolar e em sociedade (MORAN, 2019).

Diferente do modelo tradicional, o qual exige primeiro o conhecimento teórico, esse tipo de metodologia inicia com a prática e dela parte para a teoria (MORAN, 2019). Nesse caminho, há uma mudança em destaque: o professor deixa de ser centro para dividir a responsabilidade do processo de ensinar e aprender com seu aluno, ou seja, existe uma corresponsabilidade (MORAN, 2019).

As pesquisas atuais de neurociência corroboram pontuando que a aprendizagem é de alguma maneira ativa, pois requer do aprendiz e do docente diversas formas de movimento interno e externo, motivação, seleção, sistematização, interpretação, analogia, avaliação e execução (MORAN, 2019).

A aprendizagem ocorre de várias formas, técnicas e metodologias, mais ou menos eficientes para alcançar os objetivos propostos. A aprendizagem ativa fortalece a flexibilidade cognitiva, que significa a capacidade de intercalar e cumprir diversas tarefas, operações mentais ou propósitos e se adaptar às circunstâncias singulares, ultrapassando modelos mentais inflexíveis e hábitos pouco eficazes (MORAN, 2019).

Todas as crianças possuem o desejo de aprender, porém necessitam descobrir o que lhes desperta, o que lhes demonstra maior interesse no processo de aprendizagem, o que sensibiliza, encanta, desafia e entusiasma (MORAN, 2019).

## **2.2. Jogos educacionais**

Nesta seção, será apresentado como é o processo de ensino e aprendizagem baseado na metodologia ativa jogos educacionais, destacando a disciplinas de História e Geografia dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

### **2.2.1. Jogos educacionais no processo de ensino e aprendizagem**

O brincar é essencial para o desenvolvimento humano e é a atividade central da criança, quando não estão envolvidas nas atividades de sobrevivência como o repouso e alimentação. As crianças, em sua totalidade, brincam, pois, essa atividade é encantadora, interessante,

envolvente, sendo ela séria, pois envolve a atenção e concentração (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2005).

O jogar é um dos sucessores mais importantes do brincar, pois ele é o brincar em um cenário de regras com um objetivo preestabelecido. Jogar corretamente seguindo as regras e objetivos distingue-se do jogar bem, isto é, demonstra qualidade e resultado das definições ou dos riscos (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2005).

O mundo mágico do jogo torna praticáveis várias associações e relações para alcançar vários feitos. As ações do jogo são resultadas da ilusão, da felicidade, do otimismo. No jogo é possível conseguir tudo o que se deseja, trazendo como benefício a vontade de realização, entusiasmo e realização (ORTIZ, 2005).

Desse modo, Macedo, Petty e Passos (2005, p. 14) acreditam que,

[...] O jogar é uma brincadeira organizada, convencional, com papéis e posições demarcadas. O que surpreende no jogar é seu resultado ou certas reações dos jogadores. O que surpreende nas brincadeiras é sua própria composição ou realização. O jogo é uma brincadeira que evoluiu. A brincadeira é o que será do jogo, é sua antecipação, é sua condição primordial. [...].

Sendo assim, não se pode separar as brincadeiras dos jogos, sendo eles a extensão do brincar, não sendo possível dissociá-los. Todo jogo é uma brincadeira, pois os dois admitem interação social, regras, objetivos, pensamento crítico e imaginação, utilizando as funções psicológicas superiores.

Fuentes (2005) destaca uma propriedade relevante no que se refere ao jogo, destacando que o jogo possui um caráter voluntário, comparado a motivação intrínseca. Essa motivação é interna da criança, que as leva a dar início a diversos modos de brincadeiras, sem o auxílio do adulto.

Reconhecer o lúdico na aprendizagem diz respeito a considerar no panorama da criança, levando em conta que somente o que é lúdico faz sentido para elas. Em suas atividades necessárias como pessoa humana, como dormir, comer, tomar banho, é habitual as crianças incluírem um componente lúdico para realizarem (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2005).

O jogo é parte essencial para o desenvolvimento integral da criança e de relevância à medida que o saber dos interesses lúdicos, seu crescimento, evolução e sua análise sistemática são fundamentais para a vida (ORTIZ, 2005). Escola obrigatória que não apresenta elementos lúdicos, não permanece alunos, porque eles não possuem métodos cognitivos para, em sua particularidade, acreditar na escola como algo positivo em um futuro distante (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2005).

O vocábulo jogo encontra-se como uma simples prática humana, podendo ser relacionada a atividades corriqueiras como se alimentar. A profundidade da palavra relaciona-se à preocupação de explicitar de uma maneira mais clara a personalidade humana. Com isso, esse termo está em um movimento contínuo de crescimento e participa da forma de viver da humanidade e de pensar no jogo como sinônimo de comportamentos humanos (ORTIZ, 2005).

Jogar não é somente assimilar as regras. Assim, não é só o jogar que é relevante, mas também, pensar sobre os resultados da ação de jogar, para conceber o jogo como um recurso pedagógico que possibilita a aquisição de concepções e princípios fundamentais à aprendizagem (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2005).

Se alguma atividade é imposta para a criança, por mais agradável que pareça, o interesse da criança poderá deixar de existir, se aborrecer e não querer mais continuar. Os jogos se caracterizam pelos diferentes graus de estruturação e a complexidades de suas regras. O jogo deve ser visto como uma ferramenta que incentiva a aprendizagem, por que auxilia a criança a estruturar habilidades e destrezas, executando um papel positivo sobre o desenvolvimento psicológico.

É necessário proporcionar esse tipo de atividade para a criança por bastante tempo, enfatizando a ideia de que a brincadeira se relaciona com a aprendizagem, salientando que a diversão entusiasmo e o lazer advindo da atividade lúdica também fazem parte da aquisição de saberes e habilidades (FUENTES, 2005).

Jogar proporciona a criação de relações; o jogo só se constrói por esse caminho, o qual postula duas ideias de extrema importância. De uma maneira como mecanismo de socialização e de outra como necessidade de relação social positiva baseada no lúdico, isto é, anexo social do jogo para que se aperfeiçoe (SANMARTÍN, 2005).

É fato que o adulto se dedica bem menos ao ato de jogar, ele nunca desaparecerá permanentemente (FUENTES, 2005). Nessa fase de vida é possível encontrar exemplos de várias formas de jogo, como jogar cartas, assistir jogo de futebol, encenar uma peça de teatro, caminhar no parque com a companhia de alguém, andar de bicicleta, reforçando, dessa forma, a existência e permanência dos jogos durante toda a vida (FUENTES, 2005).

Pode-se destacar que o jogo é uma forma de desenvolvimento. Jogando a criança experencia, inventa, questiona, reflete e confirma habilidades. Seu cognitivo e sua percepção estão sendo desenvolvidas (ALVES; BIANCHIN, 2010).

Vale refletir que o jogo, como ferramenta de aprendizagem, é um recurso de interesse por parte dos professores, pois sua relevância está fortemente ligada ao desenvolvimento do ser

humano em um âmbito social, criativo, afetivo, histórico e cultural. Levando-se isso em consideração, é importante que os profissionais que trabalham com crianças procurem refletir e explorar saberes sobre tal temática, possibilitando, assim, melhor encaminhamento na prática pedagógica (ALVES; BIANCHIN, 2010).

### 2.2.2. Jogos educacionais de História e Geografia para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental

Considerando o jogo como uma metodologia ativa no processo de ensino e aprendizagem, conforme definição de Zaluski e Oliveira (2018), é um conceito educacional que determina os educandos como agentes de seu aprendizado, pois, pode-se notar que, por meio dela, o incentivo à crítica e à reflexão, estimuladas pelo professor que dirige a aula, proporciona ao estudante um aprendizado de uma maneira mais participativa, visto que o auxílio dos educandos como sujeitos ativos traz naturalidade e sentido da possibilidade educativa na prática em sala de aula.

Levando em conta a ideia central deste trabalho, a aprendizagem por meio de jogos, com foco nos jogos educacionais para o processo de ensino e aprendizado nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental nas disciplinas de História e Geografia, a literatura da área apresenta algumas reflexões acerca do exposto.

Desse modo, Medeiros, Ujiie e Gomes (2021, p. 38) consideram que,

A história desenvolve para a sociedade brasileira uma importante contribuição para formação da sociedade como um todo e sua identidade uma vez que o ensino de história passa a ser responsável por fazer a ligação entre a identidade nacional e a formação dos estudantes. Todavia, o ensino de história é responsável pela união do que é individual ao lócus social e coletivo no processo de formação dos alunos e a sua identidade enquanto indivíduo e ser social.

Sabe-se que não são todos os saberes da história que despertam a atenção dos alunos, especificamente nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Dessa maneira, muitas vezes os professores precisam ter uma maior interação com os estudantes, de forma que eles consigam assimilar de uma maneira melhor o conteúdo ensinado (MEDEIROS; ESTRELA, 2021).

Estudar a Geografia equivale compreender uma ciência que ensina além de paisagens e relevos, uma disciplina curricular importante que influencia de maneira direta no âmbito sociocultural, econômico e ambiental em que o indivíduo faz parte. Por consequência disso, entende-se que o êxito escolar está intimamente ligado a fatos internos e externos à escola e,

para que tal êxito ocorra, é indispensável a prática de atividades que procurem incluir a sociedade com a escola (SILVA; ESTRELA, 2021).

Assim sendo,

Um jogo é autenticamente geográfico, quando o aluno é estimulado a raciocinar geograficamente e aperfeiçoar as habilidades relacionadas ao modo específico do pensar geográfico, portanto, o jogo deve ser desenvolvido de uma forma que os alunos possam, ao jogá-lo, se apropriar e utilizar os conceitos da ciência geográfica, e que, integradamente, consigam ter condições de resolver os problemas apresentados, desenvolvendo habilidades no âmbito da análise geográfica [...] (LIMA; LIMEIRA; LOPES, 2019, p. 4).

É relevante a organização e a constante prática do diálogo com os professores, colegas, sujeitos da escola, família e pessoas do convívio do estudante, com o espaço, a natureza e com a sociedade, que façam parte da produção e estabelecem a composição do espaço (CALLAI, 2005).

O espaço em que a sociedade está inserida, é o resultado da história de vida dos indivíduos que fazem parte dela. Da mesma forma em que ele é cenário onde se ocorre acontecimentos, ele também é ator/atuante, pois proporciona condições, impõe limites e possibilidades. Expandir o olhar espacial, é refletir em um método que consiga realizar a leitura da vida em sociedade, levando em consideração o que pode ser compreendido no espaço construído (CALLAI, 2005).

### 2.2.3. O ensino de História para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental

Fonseca (2003) retrata que a política de distribuição de livro didático no Brasil, retratada no decreto federal 91.542 de 19 de agosto de 1985, implementa o Programa Nacional do Livro Didático e as regras para a sua concretização. O processo de gestão e instituição foi fixado durante vários anos na Fundação de Assistência ao Estudante (FAE), ligado ao Ministério da Educação e Cultura (MEC) (FONSECA, 2003).

No início da década de 90, passou a ser introduzido o processo de dissociação desse seguimento (FONSECA, 2003). Segundo essa política, o MEC era responsável por distribuir de maneira gratuita os livros didáticos aos alunos de escola pública de ensino fundamental, sendo a escola, os professores e secretários, os responsáveis pela análise e escolha dos livros, solicitando ao governo a sua distribuição (FONSECA, 2003). Pode-se afirmar que a atribuição e a força dos modelos tradicionais de educação, a característica fundamental do ensino de

História no Brasil, na atual circunstância histórica, é a procura contínua do fim da exclusão (FONSECA, 2003).

Ademais, por diversos percursos, os vários currículos e práticas pedagógicas buscam alargar o cenário da história ensinada, acrescentando temas, problemas, implicações, fontes e materiais (FONSECA, 2003). Com isso, o Ensino Fundamental e Médio busca transformar esse cenário como lugar de construção de conhecimentos e técnicas essenciais, reorganizando o caminho de libertação do indivíduo, de súdito para cidadão (FONSECA, 2003).

As caracterizações para o ensino de História nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, sofreram modificações, mas buscam ultrapassar a restrição de uma disciplina apreendida baseadas nas ações dos heróis e dos grandes personagens, retratados em práticas cívicas e como figuras atemporais (BITTENCOURT, 2008).

Ainda são lembradas as datas comemorativas como parte do conteúdo, bem como conceitos históricos como aborda os Parâmetro Curriculares Nacionais (PCN) de História, como o conceito de cultura, organização social, noções de espaço e tempo, organização social do trabalho, para serem inseridas a partir da alfabetização (BITTENCOURT, 2008). Nesse contexto, apenas o ensino de História envolvido com a análise crítica da pluralidade da experiência humana pode colaborar com o esforço permanente e essencial da sociedade, que são os direitos do ser humano, democracia e paz (FONSECA, 2003).

#### 2.2.4. O ensino de Geografia para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental

Azambuja (2010) descreve que o ensino de Geografia do Brasil, tem como menção de análise geográfica o modelo “a Terra e o Homem”. Segundo o autor, com esse ponto de vista teórico e metodológico que guia a formulação dos manuais didáticos fortalece a sistematização dos conteúdos curriculares combinados com a Geografia Clássica. Em um primeiro momento, tem-se o estudo descritivo do quadro natural e, em um segundo momento, a presença do indivíduo (AZAMBUJA, 2010).

Ainda de acordo com o mesmo autor, nessa práxis de ensino, o livro ou manual didático possui um papel essencial como material de veiculação e de uniformização do ensino. Na esfera atual, é possível perceber mudanças consideráveis nesse recurso, porém, existem algumas exceções, que não desencadeiam as rupturas indispensáveis com os métodos clássicos de refletir a Geografia e as metodologias para o seu ensino (AZAMBUJA, 2010).

A renovação de paradigma na contemporaneidade problematiza a instituição escolar e mostra a necessidade de superação desse ensino marcado pela utilização de livros didáticos e de transmissão de conteúdo definidos previamente, dessa forma, a escola necessita ser cada vez mais o local de apropriação crítica, historicamente reelaborada do conhecimento científico (AZAMBUJA, 2010). Nessa nova esfera de escola e da Geografia, não correspondente a conteúdos curriculares serem ministrados como um saber previamente elaborado, comum para todas as escolas, sendo o significado do conteúdo e da forma, se tornarão presentes no processo didático pedagógico (AZAMBUJA, 2010).

Os livros didáticos necessitam estar na universidade do saber conceitual e informativo da ciência e no universo sócio-histórica dos educandos ou da comunidade escolar, conhecer e interpretar a realidade natural e social com base no saber de ferramentas conceituais da Geografia e na interdisciplinaridade com áreas próximas é agora função da Geografia Escolar (AZAMBUJA, 2010).

### **3. METODOLOGIA**

Nesta seção será retratado como ocorreu a elaboração da pesquisa, dos jogos educacionais manipuláveis referentes ao Produto Educacional tal como a natureza da pesquisa em questão.

#### **3.1. Natureza da pesquisa**

Esta pesquisa foi realizada com base na literatura da área sobre formação continuada de professores, bem como jogos educacionais como uma metodologia ativa para o ensino de conceitos nas disciplinas de História e Geografia dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Para o desenvolvimento desta pesquisa, optou-se pela natureza qualitativa, utilizando como o seu objeto de estudo exploratório-descritivo, sendo o instrumento de coleta de dados o Google Formulário eletrônico (Google Forms).

Os participantes realizaram as inscrições e responderam questões sobre o seu perfil e formação. No final da oficina responderam os questionamentos sobre os produtos propostos, a sua análise da utilização deles na sua prática, bem como a avaliação geral da oficina. Com relação ao procedimento de análise de dados, optou-se pela análise qualitativa analítica proposta por Yin (2016).

Os delineamentos que conduziram para realização desta pesquisa foram definidos durante o período de regência no ano de 2022 da pesquisadora, nas disciplinas de História e Geografia dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Percebeu-se a necessidade de um material mais lúdico, que despertasse a atenção dos educandos com relação aos conteúdos destas disciplinas, pois são disciplinas que envolvem muitas informações, bem como uma produção textual extensa.

Em relação à coleta dos dados, salienta-se a participação de professores da rede pública municipal de ensino de uma cidade do norte do Paraná.

### **3.2. Seleção dos Jogos Educacionais**

Primeiramente, selecionamos os jogos educacionais que serviram de referência para os jogos manipuláveis criados. Os critérios utilizados para esta seleção levaram em consideração a afinidade das crianças por alguns jogos que elas utilizam no ambiente escolar, em especial, nos intervalos para recreação e/ou alimentação, além da questão de serem jogos acessíveis e custo baixo.

O dominó pelas suas características possibilita a criação de variações que transcendem a quantidade de 1 a 6, enquanto os quebra-cabeças podem utilizar imagens diversas com a quantidade de peças que o seu criador consegue definir e, por último, foram os jogos da memória e de cartas que podem, com um único material criado, ser utilizados em duas versões distintas.

Após a análise, delimitou-se o público-alvo desses jogos, que são os alunos do quarto e quinto anos do Ensino Fundamental. No entanto, antes dos professores- que ministram aulas nestes anos do ensino fundamental- utilizarem o kit de jogos em sala de aula, tornou-se necessária uma formação continuada, para que a exploração em contexto de ensino e aprendizagem pudesse ser mais efetiva.

Na formação continuada foi discutida a utilização desses jogos na prática em sala de aula. Ela aconteceu de forma prática, em que os professores tiveram a oportunidade de

experenciar os jogos de forma prática, jogando e refletindo sobre a aprendizagem dos educandos.

Os objetivos da criação desses jogos adaptados de outros já conhecidos foram de mobilizar os educandos do quarto e quinto anos para compreenderem os conteúdos das disciplinas de História e Geografia de forma lúdica. Essas disciplinas, muitas vezes, tornam-se um pouco densas devido à quantidade de conteúdos, de informações, textos e imagens, propiciando que algumas dificuldades possam ser encontradas pelos estudantes. Com a utilização de jogos, a aprendizagem se torna mais prazerosa e pode levar ao maior interesse em aprender.

## **4. KIT DE PRODUTOS EDUCACIONAIS**

O kit de Produtos Educacionais faz parte da pesquisa em questão, com a temática jogos educacionais manipuláveis de História e Geografia para o quarto e quinto anos do Ensino Fundamental. Nessa conjuntura, foram adaptados 4 jogos manipuláveis existentes, porém, alguns deles com uma nova proposta de jogabilidade.

### **4.1. Dominó Geográfico**

O Dominó Geográfico, utiliza-se de sua própria metodologia, mas com uma temática diferente, sendo ela, os Estados do Brasil e suas capitais. De acordo com o Currículo para a Rede Pública Municipal de Ensino de Cambé (CAMBÉ, 2016), estão presentes os conteúdos sobre o “Conceito de País”, os “Estados brasileiros”, bem como os “Mapas Temáticos”, que fazem parte da disciplina de Geografia do quinto ano. Esses conteúdos possuem os objetivos específicos assim destacados no Currículo, que fazem parte dos eixos, “O Sujeito e o Mundo” e “O Lugar e o Mundo”:

Compreender o significado geográfico dos conceitos: País, Território, Unidade da Federação e Estados;

Identificar a divisão política do Brasil, com base na análise de mapas, localizando as Unidades da Federação Brasileira;  
Ler e interpretar mapas temáticos (CAMBÉ, 2016, p. 439).

O jogo tem como objetivo parear as peças com os Estados do Brasil com suas respectivas capitais. O jogo, inicia-se com o lançamento do dado e o participante que obtiver o maior número inicia o jogo. Caso haver empate, os jogadores com o mesmo número jogam o dado novamente. O número de jogadores são de 2 a 4, sendo eles educandos do quarto e quinto anos dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, utilizando o total de 28 peças.

Inicia-se o jogo com todas as peças do dominó voltadas para baixo no centro da mesa e cada jogador deve retirar 7 peças. As peças restantes ficam em um local próximo ao jogo para serem adquiridas, caso haja necessidade. Vence aquele jogador que abaixar todas as peças primeiro. O jogo contém um manual e um gabarito com todos os Estados e suas capitais para ser consultado, caso necessário. Na Figura 1, apresenta-se algumas peças do “Dominó Geográfico”.

**Figura 1 - Dominó Geográfico**



Fonte: Autoria Própria (2023)

A partir dessa abordagem, vê-se conforme a Competência Específica número sete da BNCC, sobre o Ensino de Ciências Humanas para o Ensino Fundamental, a importância do uso das diferentes linguagens para o desenvolvimento no processo de ensino:

Utilizar as linguagens cartográfica, gráfica e iconográfica e diferentes gêneros textuais e tecnologias digitais de informação e comunicação no desenvolvimento do raciocínio espaço-temporal relacionado a localização, distância, direção, duração, simultaneidade, sucessão, ritmo e conexão (BRASIL, 2019, p.357).

Sendo assim, esta assertiva está destacada no mesmo documento na habilidade do ensino de Geografia, EF04GE05 – “Distinguir unidades político-administrativas oficiais nacionais (Distrito, Município, Unidade da Federação e grande região), suas fronteiras e sua hierarquia, localizando seus lugares de vivência” (BRASIL, 2019, p.377), do quarto ano do Ensino Fundamental.

## **4.2. Jogo da Memória de História e Geografia**

O Jogo da Memória de História e Geografia possui metodologia idêntica ao Jogo da Memória tradicional, porém com um diferencial, contém cartas de perguntas e cartas de respostas, tendo como objetivo encontrar as cartas formando pares entre as perguntas e respostas corretas. Os conteúdos dessas perguntas são: “O Brasil Colônia”, “Os Três Poderes do Brasil” e “Localização e Delimitação Geográfica”.

Esses conteúdos estão presentes no Currículo a Prefeitura Municipal de Cambé (CAMBÉ, 2016), nas disciplinas de História e Geografia do quarto e quinto ano do Ensino Fundamental. São eles da disciplina de História, início da Colonização do Brasil, os povos do Brasil antes da chegada dos portugueses, a chegada dos portugueses às terras brasileiras, a escravidão de indígenas e africanos e Organização política da República Federativa do Brasil - os três poderes (funções e componentes) - Executivo, Legislativo e Judiciário.

São conteúdos que estão presentes na segunda competência específica de História da BNCC:

Compreender a historicidade no tempo e no espaço, relacionando acontecimentos e processos de transformação e manutenção das estruturas sociais, políticas, econômicas e culturais, bem como problematizar os significados das lógicas de organização cronológica (BRASIL, 2019, p.402).

Como retrata também nas habilidades do ensino de História, EF04HI01 – “Reconhecer a história como resultado da ação do ser humano no tempo e no espaço, com base na identificação de mudanças e permanências ao longo do tempo” (BRASIL, 2019, p.413), EF05HI01 – “Identificar os processos de formação das culturas e dos povos, relacionando-os com o espaço geográfico ocupado” e EF05HI02 – “Identificar os mecanismos de organização do poder político com vistas à compreensão da ideia de Estado e/ou de outras formas de ordenação social” (BRASIL, 2019, p.415), presentes no quarto e quinto ano do Ensino Fundamental, respectivamente.

Esses conteúdos possuem os objetivos específicos assim elencados no Currículo, que fazem parte dos eixos, “Identidade e Tempo”, “Diversidade Cultural” e “Cidadania”:

Conceituar colonização e compreender seu significado na história do Brasil;  
Compreender e descrever como foi a chegada dos portugueses ao Brasil;  
Diferenciar as formas de trabalho: livre e escravo;  
Conhecer os primeiros habitantes do território brasileiro;  
Perceber as diferenças entre o modo de vida indígena e europeu;  
Conhecer a primeira forma de exploração econômica do território, que foi o pau-brasil;  
Compreender a necessidade do equilíbrio de poderes em uma sociedade democrática (CAMBÉ, 2016, p. 472-475).

Os conteúdos utilizados da disciplina de Geografia nesse Currículo são: o que é território? Limite, divisa e fronteira e Limites de um território: naturais e humanizados, que estão presentes nos eixos: “O Lugar e o Mundo” e “O Sujeito e o Mundo”. Ademais, possui como objetivos específicos no Currículo: “apropriar-se do conceito de território, compreendendo os termos Limite, Divisa e Fronteira” e identificar os limites de um território diferenciando os Limites naturais e humanizados” (CAMBÉ, 2016, p.435).

De acordo com a BNCC (BRASIL, 2019), a competência três específica para o ensino de Geografia no Ensino Fundamental, aborda que se deve,

desenvolver autonomia e senso crítico para compreensão e aplicação do raciocínio geográfico na análise da ocupação humana e produção do espaço, envolvendo os princípios de analogia, conexão, diferenciação, distribuição, extensão, localização e ordem (BRASIL, 2019, p.366).

É descrito ainda nessa habilidade do ensino de Geografia do quarto ano, EF04GE05 – “Distinguir unidades político-administrativas oficiais nacionais (Distrito, Município, Unidade da Federação e grande região), suas fronteiras e sua hierarquia, localizando seus lugares de vivência (BRASIL, 2019, p.377)”

O jogo possui metodologia similar ao Jogo da Memória tradicional, porém com um diferencial, contém cartas de perguntas e cartas de respostas, tendo como objetivo encontrar as cartas, formando pares entre as perguntas e respostas corretas. O jogo se inicia com o lançamento do dado e o participante que obtiver o maior número inicia o jogo. Caso haja empate, os jogadores com o mesmo número jogam o dado novamente. O número de jogadores são de 3 à 5 com um total de 44 cartas.

O primeiro jogador deverá virar duas cartas simultaneamente, se encontrar a pergunta e a resposta correta, ficará com essas cartas e terá a chance de jogar novamente até que as duas cartas (pergunta e resposta) não estejam corretas. Vence o jogador que tiver o maior número de

pares de perguntas e respostas corretas. Na Figura 2, apresenta-se algumas cartas do “Jogo da Memória de História e Geografia”.

**Figura 2** - Jogo da Memória de História e Geografia



Fonte: Autoria Própria (2023)

### 4.3. Jogo de Cartas de História e Geografia

O Jogo de Cartas de História e Geografia, utiliza-se das mesmas cartas que o Jogo da Memória de História e Geografia. Sua metodologia é de própria autoria e possui como objetivo encontrar os pares de perguntas e respostas corretas.

Os conteúdos empregados são, “O Brasil Colônia”, “Os Três Poderes do Brasil” e “Localização e Delimitação Geográfica”. Ressalta-se a possibilidade de jogar de duas formas, uma como Jogo da Memória e a outra como Jogo de Cartas. Os conteúdos são aqueles presentes no Currículo da Prefeitura de Cambé (CAMBÉ, 2016), bem como as competências e habilidades destacadas na BNCC (BRASIL, 2019).

O jogo se inicia com o lançamento do dado e o participante que obtiver o maior número inicia o jogo. Caso haja empate, os jogadores com o mesmo número jogam o dado novamente, o número de jogadores é de 3 à 5. O primeiro jogador deve verificar se possui um par de cartas com uma pergunta e sua resposta correta. Se possuir essa situação, o jogador abaixa o par. Havendo mais de um par que se complementa, o jogador deve abaixá-lo de forma que fique visível para todos os jogadores.

Se não formar par, deve-se comprar uma carta do monte, confirmar se formou par com alguma carta que ele tem, se formou, abaixa o par, se não formou terá a opção de escolher uma

das suas cartas para disponibilizar no centro da mesa para o próximo jogador. A carta disponibilizada pode ser àquela que adquiriu no monte ou uma das cartas que tinha em mãos. O próximo jogador observa se tem um ou mais pares de cartas. Se tiver, ele abaixa e, se não tiver, ele terá a opção de pegar a carta disponibilizada pelo colega no centro da mesa ou adquirir uma carta no monte que estão disponíveis na mesa.

Após a ação o jogador, observa-se novamente se houve a formação de um par. Se não formou terá a opção de escolher uma das suas cartas para disponibilizar na mesa para o próximo jogar. A carta disponibilizada pode ser aquela que adquiriu no monte ou na mesa ou uma das cartas que tinha em mãos. O processo se repete até o final do jogo. O jogo termina quando um dos jogadores não tiver mais cartas para formar pares. Vence o jogador que tiver formado o maior número de pares de cartas. Na Figura 3, apresenta-se algumas cartas do “Jogo de Cartas de História e Geografia”.

**Figura 3 - Jogo de Cartas de História e Geografia**



Fonte: Autoria Própria (2022)

#### 4.4. Quebra-cabeça Geográfico

O Quebra-cabeça Geográfico possui como objetivo encaixar as peças para formar o Mapa Político do Brasil. Seus conteúdos são as cinco regiões do Brasil (norte, nordeste, centro-oeste- sul e sudeste). E estão presentes no Currículo da Prefeitura de Cambé (CAMBÉ, 2016), sendo eles: “Conceito de Região (O que é Regionalizar)” e “Regiões brasileiras”.

O objetivo específico presente no Currículo para o conteúdo é: “Apropriar-se do conceito de região, entendendo os critérios da regionalização do Brasil” (CAMBÉ, 2016, p.440), presente na competência três da BNCC para o ensino de Geografia no Ensino Fundamental,

desenvolver autonomia e senso crítico para compreensão e aplicação do raciocínio geográfico na análise da ocupação humana e produção do espaço, envolvendo os princípios de analogia, conexão, diferenciação, distribuição, extensão, localização e ordem (BRASIL, 2019, p. 366).

Faz parte da habilidade de ensino de Geografia para o quarto ano, EF04GE05 – “Distinguir unidades político-administrativas oficiais nacionais (Distrito, Município, Unidade da Federação e grande região), suas fronteiras e sua hierarquia, localizando seus lugares de vivência” (BRASIL, 2019, p. 377).

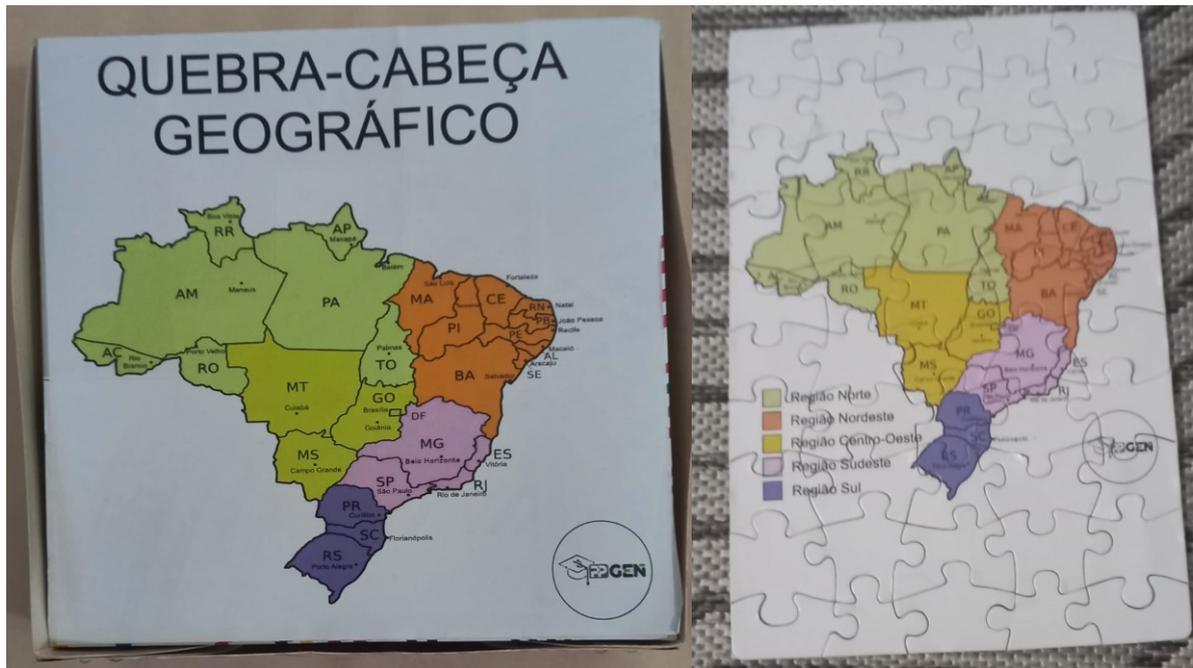
A metodologia é diferente do jogo tradicional, pois são empregadas cartas com as características de cada estado do Brasil. O jogo se inicia com o lançamento do dado e o participante que obtiver o maior número inicia o jogo. Caso haja empate, os jogadores com o mesmo número jogam o dado novamente. O número de jogadores é de 2 à 4, seu conteúdo são as 5 regiões do Brasil, contém 50 peças e 26 cartas.

Primeiramente, todas as cartas devem estar viradas com o lado das características do estado para cima e a imagem com o nome do estado para baixo. O primeiro jogador irá virar, ler as características de uma carta que escolheu, tentar adivinhar qual é o estado correto. Depois que falar a sua resposta, irá verificar se acertou, virando a carta, colocará a peça do quebra-cabeça com o respectivo estado no centro da mesa e segurará a carta que acertou.

Se o jogador errar o estado correspondente, passará a vez, não podendo mostrar a resposta correta para o outro jogador, repetindo o processo. Se o outro jogador também errar, a carta será retirada do jogo, ninguém ficará com ela, mas a peça correspondente à carta deverá ser colocada no centro da mesa para a montagem do quebra-cabeça.

Após todo o mapa montado, todos os jogadores irão finalizar juntos a montagem da parte branca (que não tem traços do mapa). Haverá peças que terão dois ou mais estados, quando acontecer e a peça já estiver na mesa para a montagem do quebra-cabeça o jogador que acertar o estado ficará com a carta. O desenho do quebra-cabeça está na parte superior da caixa do jogo, vence o jogador que tiver mais cartas. Na Figura 4, apresenta-se o “Quebra-cabeça Geográfico”.

Figura 4 - Quebra-cabeça Geográfico



Fonte: Autoria Própria (2022)

## 4.5. Aplicação do Produto Educacional

Esta seção, remete-se à forma com que o produto foi aplicado, bem como à organização e à validação, realizados em um Município localizado na região Norte do Estado do Paraná.

### 4.5.1. Oficina

Para a realização da oficina houve, no mês de outubro de 2022, um primeiro contato com a assessoria da Secretaria Municipal de Educação de um município localizado no norte do Paraná. Nesse momento, foram apresentados a pesquisa e o produto. Após esse contato foi realizada uma reunião com a secretaria de educação do município, na qual foi explanada a pesquisa, seus objetivos, bem como, mostrou-se o kit de jogos que fazem parte do produto educacional.

A secretaria, bem como sua assessoria, na reunião, demonstraram interesse imediato para a aplicação do kit de produtos educacionais para os professores, em um momento de formação continuada já planejado.

A partir, desse momento, foi possível realizar o contato com os professores de História e Geografia do quarto e quinto anos do Ensino Fundamental para convidá-los para a oficina. Os professores que se dispuseram participar da oficina receberam um vídeo, cujo intuito foi apresentar o projeto de pesquisa, bem como o kit de produtos, além do objetivo dessa formação.

A oficina foi realizada em um espaço cedido pela direção de um Colégio Estadual do município. Participou um total de 17 pessoas, entre professores e coordenadores, com o horário que transcorreu das 8h às 12h do dia 02 de dezembro de 2022.

A participação dos professores nessa formação foi ativa, com momentos de relato da prática deles em sala de aula e reflexão em relação às possibilidades geradas a partir da utilização dos jogos no processo de ensino e aprendizagem, bem como sua relevância para despertar nos estudantes a síntese do conteúdo proposto. Eles destacaram que a utilização dos jogos, em sala de aula, provoca maior interesse por parte dos educandos, pois é uma proposta diferenciada de ensino e aprendizagem.

#### **4.6. Uma visão geral dos sujeitos da pesquisa**

Nesta seção serão apresentados os participantes da pesquisa em questão, como os professores e coordenadores da rede de ensino de um município do norte do Paraná.

##### **4.6.1. Os sujeitos da Pesquisa - Oficina**

Com relação à Oficina de aplicação do Produto, participaram 17 pessoas. Entre elas, 14 são professores do quarto e quinto anos do Ensino Fundamental da rede municipal de ensino do município do norte do Paraná, duas coordenadoras pedagógicas de escolas municipais distintas e duas assessoras das escolas municipais, sendo uma delas coordenadora de todas as escolas.

No quadro 1, apresenta-se a decodificação dos sujeitos da pesquisa (S) que participaram da Oficina (O), bem como a distinção das funções exercidas: professora (P) e coordenadora (C):

**Quadro 1 - Decodificação dos Sujeitos da Pesquisa e suas respectivas idades**

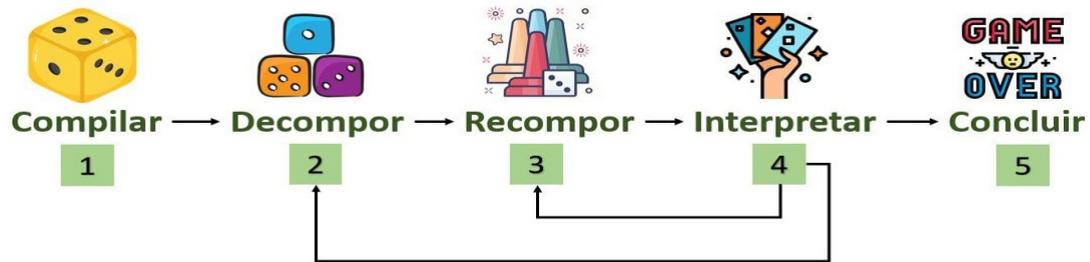
<b>Sujeito da Pesquisa</b>	<b>Descrição</b>	<b>Idade</b>
S01OP	Sujeito 01 Oficina Professora	29
S02OP	Sujeito 02 Oficina Professora	36
S03OP	Sujeito 03 Oficina Professora	61
S04OP	Sujeito 04 Oficina Professora	33
S05OP	Sujeito 05 Oficina Professora	45
S06OP	Sujeito 06 Oficina Professora	44
S07OC	Sujeito 07 Oficina Coordenadora	45
S08OP	Sujeito 08 Oficina Professora	59
S09OC	Sujeito 09 Oficina Coordenadora	46
S10OP	Sujeito 10 Oficina Professora	46
S11OP	Sujeito 11 Oficina Professora	32
S12OP	Sujeito 12 Oficina Professora	43
S13OP	Sujeito 13 Oficina Professora	44
S14OP	Sujeito 14 Oficina Professora	37
S15OC	Sujeito 15 Oficina Coordenadora	48
S16OC	Sujeito 16 Oficina Coordenadora	41
S17OP	Sujeito 17 Oficina Professora	31

Fonte: Autoria Própria (2023)

#### **4.7. Análise Qualitativa Analítica de Dados**

A análise qualitativa analítica dos dados proposta por Yin (2016) foi a opção metodológica. Para utilizá-la na análise dos dados de uma pesquisa necessita-se passar pelas seguintes etapas: compilar, decompor, recompor, interpretar e concluir, conforme apresentada na Figura 5.

**Figura 5 - Análise Qualitativa Analítica de Dados**



Fonte: Adaptado de Yin (2016)

A investigação inicial (compilar), diz respeito a classificar, agrupar, colocar, em uma certa ordem, os dados coletados. Essa compilação pode ser considerada um conjunto de dados (YIN, 2016). Dessa forma, Yin (2016, p.170) considera que: “a primeira fase no ciclo analítico é um prelúdio essencial para a análise de quaisquer dados qualitativos. A fase pode ser comparada a da criação de uma base de dados [...]”.

A relevância dessa presunção leva à exigência de identificar o almejado resultado. Nesse sentido, a proposta de compilar um grupo ordenado de termos ou base de dados se torna necessária (YIN, 2016).

A segunda fase se refere à decomposição dos dados coletados em partes menores. Nessa fase é possível ou não ser seguida por uma concessão de novos rótulos, ou símbolos aos segmentos ou componentes e se utiliza de temas substantivos para reorganizar os segmentos ou componentes em grupos e sequências distintas daquelas que poderiam estar descritas nas anotações originais (YIN, 2016).

A terceira fase é a recomposição, em que as reordenações e redefinições podem receber o auxílio de representações gráficas dos dados ou por sua organização em listas e ou por outras maneiras de tabulação (YIN, 2016).

A quarta fase envolve todo material decomposto para formar uma nova descrição, podendo serem empregados gráficos, tabelas, quando apropriado, os quais se transformarão na principal parte analítica do rascunho da pesquisa. Essa fase pode ser vista como a interpretação dos dados recompostos (YIN, 2016).

A quinta e última fase pode ser classificada como uma conclusão, pois há reflexões a respeito de resultados obtidos no decurso da pesquisa. Essas conclusões necessitam estar associadas à interpretação na quarta fase e, com o auxílio dela, a todas as fases do ciclo (YIN, 2016).

## **5. APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS**

Nesta seção serão discutidos os dados coletados desta pesquisa, bem como, mostrar-se-á a análise dos resultados, a revisão de literatura, destacando os principais relatos dos sujeitos da pesquisa.

### **5.1. Estrutura de análise dos dados**

Os dados da pesquisa estão distribuídos em oito subcategorias de acordo com os questionamentos do formulário eletrônico.

### **5.2. Perfil e Atuação Profissional dos Sujeitos da Pesquisa**

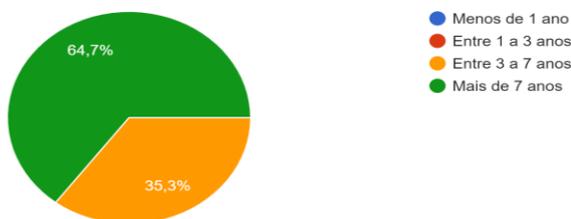
Como destacado, anteriormente, participaram da pesquisa 17 pessoas. Entre elas, 14 são professores do quarto e quinto anos do Ensino Fundamental, duas coordenadoras pedagógicas e duas assessoras das escolas municipais. Todos os sujeitos da pesquisa atuam na rede municipal de educação de um município do norte do Paraná.

Para a coleta de dados foi disponibilizado, aos participantes, um termo de consentimento livre e esclarecido, destacando que a participação deles na pesquisa era voluntária, sendo preservados os dados coletados, utilizados única e exclusivamente para fins acadêmicos.

Todos os sujeitos da pesquisa trabalharam com alunos do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental em instituições públicas de ensino. No Gráfico 1, apresenta-se o tempo de atuação deles nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

### Gráfico 1 - Tempo de atuação nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental

Quanto tempo de atuação nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental você tem?  
17 respostas



Fonte: Autoria Própria (2023)

Em relação ao tempo de docência, todos os sujeitos da pesquisa tinham mais de 3 anos, sendo 35,3% deles entre 3 e 7 anos de atuação e 64,7% deles tinham mais de 7 anos, conforme apresentado no gráfico 1.

### 5.3. Prática pedagógica em História

A respeito da prática pedagógica em História apenas um participante relatou que seus alunos não apresentam dificuldades ou falta de interesse na aprendizagem de História. O ensino de História segundo Medeiros, Ujii e Gomes (2021) fortalece a formação da sociedade brasileira e da sua identidade como um todo.

Medeiros e Estrela (2021) concordam que não são todos os conteúdos de História que despertam o interesse dos alunos, principalmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental, por isso é necessária uma maior interação do professor com os alunos.

Sobre as dificuldades mais evidentes em relação à aprendizagem dos conteúdos da disciplina de História, os sujeitos da pesquisa destacam a falta de interesse, concentração, interpretação, leitura, compreensão do tempo histórico, datas e fatos.

Destacando esta fala: “Conteúdos muito abstratos e que, dependendo da forma como são ensinados, apresentam-se muito distantes da realidade dos alunos” – S16OC. A fala do sujeito da pesquisa tem relação com o apontamento, envolvendo os anos iniciais do Ensino Fundamental de Medeiros, Ujii e Gomes (2021, p. 39):

[...] o Ensino de História tem um papel importante para que os alunos se conheçam enquanto indivíduos que possuem história e memória (pessoal e

coletiva). Contudo, vale destacar que os conteúdos trabalhados na disciplina de história, muitas vezes não são fáceis de se desenvolver com uma criança, pois são conteúdos que necessitam de um nível de abstração maior, sendo essa uma queixa prevalente entre os professores que ensinam história.

Sendo assim, é importante que o professor selecione, sintetize e prepare uma proposta com base nos conceitos essenciais que ele empregará em suas aulas de modo que os alunos sejam capazes de ter a compreensão da história que é ministrada pelo professor e como ela possibilita a construção de sua individualidade social (MEDEIROS; UJIE; GOMES, 2021).

As causas da falta de interesse dos alunos em relação à aprendizagem dos conteúdos da disciplina de História envolve conteúdos maçantes, fora da realidade deles, forma de ensinar os conteúdos e a abordagem de maneira incorreta.

Os sujeitos da pesquisa salientaram a falta de recursos tecnológicos, como internet de boa qualidade, televisão, computadores e materiais atrativos como jogos, como reforça nesta fala em questão: “O baixo uso da tecnologia em sala de aula, a Internet de baixa qualidade, a falta de materiais como jogos manipuláveis” – S11OP.

Conforme Lia, Costa e Monteiro (2013) os recursos didáticos precisam estar atrelados à prática do professor e conter características diversas para colaborar significativamente com o aprendizado do educando.

#### **5.4. Prática pedagógica em Geografia**

Sobre a prática pedagógica do professor em sala de aula, somente dois professores destacaram que em suas experiências não encontraram estudantes com dificuldade ou falta de interesse na aprendizagem de Geografia.

A Geografia, de acordo com Silva e Estrela (2021), é mais que o estudo de paisagens e relevos, envolve uma disciplina curricular que retrata fatos importantes da esfera sociocultural, econômica e ambiental.

Relativo às dificuldades mais evidentes dos alunos em relação à aprendizagem dos conteúdos da disciplina de Geografia, as respostas que tiveram os maiores

destaques são: pouca compreensão do conteúdo e conceitos geográficos, falta de interesse e concentração por parte dos educandos, dificuldade de leitura e interpretação, falta de tecnologias e materiais necessários, além da falta de noção geográfica, como a organização do tempo e espaço, localização e interpretação de mapas.

Callai (2005) considera que é muito importante a sistematização e prática constante do diálogo entre professores, colegas, alunos, família e pessoas do convívio do educando, com o espaço, natureza e sociedade como já retratado.

Os professores também evidenciaram o que acreditam ser as causas de falta de interesse na disciplina. Entre elas, as que tiveram maior destaque foram: a falta de materiais diversificados e tecnologia (internet, televisão, computador), os alunos não percebem a importância da disciplina, conteúdo fora da realidade, desinteressantes, dificuldade em interpretar mapas, questões espaciais e temporais, bem como pouco tempo de aula, possuindo alguns aspectos similares ao que acontece com a disciplina de História.

A fala de um dos sujeitos da pesquisa e reforçada pela grande maioria: “Muitos acreditam que se trata de uma disciplina desinteressante, elementos de uma cultura que necessita memorizar nomes de países, rios, etc.” – S10OP.

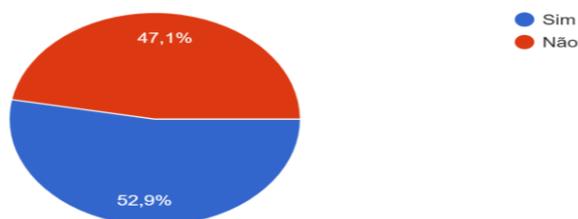
## 5.5. Experiência com Jogos Educacionais

Outro aspecto destacado, nesta pesquisa, foi sobre a formação inicial e continuada dos participantes.

### Gráfico 2 - Formação inicial e continuada sobre Jogos Educacionais

Durante a sua graduação e/ou formação continuada, você teve contato ou se apropriou de conhecimentos que envolvia a "Aprendizagem Baseada em Jogos"?

17 respostas



Fonte: Autoria Própria (2023)

Com relação a essa questão, 52,9%, ou seja, 9 sujeitos da pesquisa tiveram contato com a Metodologia Ativa Aprendizagem Baseada em Jogos e 47,1%, ou seja, 8 sujeitos da pesquisa não tiveram contato.

Os sujeitos da pesquisa já utilizaram: Jogo da Memória, Ábaco, Nunca Dez, Tangram, Dominó, Quebra-cabeça, Material Dourado, Caça Palavras, Bingo, jogos eletrônicos de Português, Matemática, Arte e Ciências, os quais envolviam espaços de vivência e Cara a Cara.

Destaca-se a fala de um dos sujeitos da pesquisa: “Criamos jogos, trabalhamos com jogos multidisciplinar contando a história do município de Londrina a partir de jogos matemáticos e alfabetizadores para uma turma em processo de alfabetização” – S10OP.

Os jogos mais utilizados e experienciados pelos professores, durante a sua formação e trajetória, envolvem as disciplinas de Língua Portuguesa e Matemática. Os jogos de História e Geografia mencionados foram criados pelos próprios professores, sendo pouco utilizados, devido a sua carência.

Os jogos a serem utilizados ou confeccionados pelos professores, requerem uma atenção maior no que se diz respeito a utilização da reflexão geográfica, apropriando-se de seus conceitos, como já abordado por Lima, Limeira e Lopes (2014).

Em relação à utilização dos jogos criados e que foram utilizados pelos sujeitos da pesquisa na oficina, ressalta-se que todos responderam que os jogos são capazes de contribuir no pensamento de novas perspectivas de ensino, pois as aulas se tornam mais dinâmicas, podendo ser trabalhados de maneira interdisciplinar, despertando o maior interesse no conteúdo por parte dos alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Esse fato evidenciado pelos sujeitos da pesquisa está de acordo com Cotonho, Rossetti e Missawa (2019) em relação à estimulação do aluno por meios de materiais lúdicos no processo de ensino e aprendizado que favorece a apropriação de conceitos de uma forma agradável e significativa.

### 5.5.1. Experiência com a criação de Jogos Educacionais

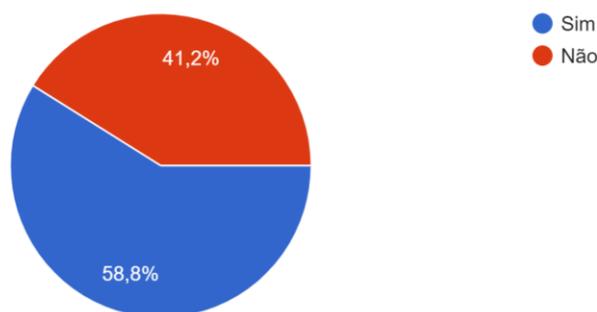
Referente à experiência com a criação dos Jogos Educacionais durante a graduação ou atuação profissional, 58,8% dos sujeitos da pesquisa, ou seja, 10 participantes já criaram algum tipo de jogo para utilizar em sala de aula. Por outro lado, 41,2% dos sujeitos da pesquisa, o que corresponde a 7 participantes, não elaboraram

nenhum tipo de jogo. No Gráfico 3, apresenta-se a experiência dos sujeitos da pesquisa com a criação de Jogos Educacionais.

**Gráfico 3 - Experiência com criação de Jogos Educacionais**

Durante sua graduação ou atuação profissional, você já criou algum jogo para utilizar em sala de aula?

17 respostas



Fonte: Autoria Própria (2023)

Os jogos criados segundo sujeitos da pesquisa foram: Bingo, Jogo da Memória, Dominó de Sílabas, Quebra-cabeça, Jogos de Tabuleiro, Jogos para leitura e operações, Jogos de Alfabetização, Caça Palavras, Cruzadinhas e Jogos de Tabuleiro gigantes. As matérias de História e Geografia não possuem tantos materiais diversificados como jogos. Ressalta-se pelos professores, tanto na formação inicial como na formação continuada, a maior criação de jogos envolvendo estas disciplinas.

As disciplinas envolvidas com os jogos criados foram: Língua Portuguesa, Matemática, História, Geografia e Ciências. A quantidade de jogos criados foi maior nas disciplinas de História e Geografia. Sob o aspecto dos participantes houve em História 4 respostas, Geografia foram 5, Língua Portuguesa foram 5, Matemática foram 3 e Ciências 1 resposta.

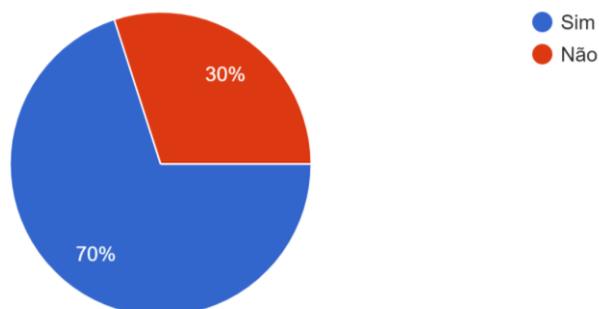
Os conteúdos envolvidos destes jogos criados foram: profissões, família em outros tempos e lugares, alfabetização, operações básicas, sequência numérica, solo, água, gêneros textuais, regiões, história do Município e espaço geográfico que atuam, características pessoais, cartografia, mudanças e permanências entre o passado e o presente.

Com relação a replicação dos jogos criados, 70% dos sujeitos da pesquisa que criaram os jogos, ou seja, 7 responderam que sim e 30% dos sujeitos da pesquisa, equivalentes a 3 professores, responderam que não.

**Gráfico 4 - Replicação dos Jogos Educacionais criados**

Você replicou o(s) jogo(s) criado(s)?

10 respostas



Fonte: Autorial Própria (2023)

Com isso, os professores notaram mudanças de comportamento no processo de ensino e aprendizagem com seus alunos utilizando essa metodologia de ensino, como, maior interesse e motivação, alcance de objetivos por meio dos jogos, aprendizagem significativa, melhor compreensão do conteúdo e participação dos alunos.

As exigências do mundo atual são distintas, voltadas para competências e habilidades de refletir e solucionar adversidades. Neste sentido, os professores precisam ser preparados para enriquecer tais habilidades em sua prática pedagógica (PEREIRA; CORREIA, 2021).

## 5.6. Jogo Educacional: Dominó Geográfico

Todos os jogos utilizados na Oficina foram avaliados pelos sujeitos da pesquisa. Referente ao manual Dominó Geográfico, todos os participantes consideraram que ele apresenta as orientações necessárias e suficientes para a execução da atividade proposta. Destacando a seguinte resposta: “Sim. Além de proporcionar a criação de novas estratégias para o jogo” – S00P.

Os professores apresentaram duas sugestões para a melhoria do manual, entre as quais, informações mais reduzidas e letra de um tamanho um pouco maior. Sobre o layout/design das peças do jogo, houve também algumas contribuições como poderia ser um pouco maiores e em modo retrato, palavras com uma fonte maior, mais cores, bem

como a possibilidade de ser confeccionado também em braile para ser utilizado por alunos com deficiência visual.

Na Oficina de Formação Continuada, todos os sujeitos da pesquisa identificaram possibilidades para a aplicação do jogo em sala de aula. Conseguindo ser utilizado para trabalhar regiões, siglas, estados, boa estratégia avaliativa, síntese do processo de aprendizagem e problematização dos conteúdos. Apenas dois professores consideraram algumas limitações como o curto período de aula, atualmente, e não poderia ser aplicado para os alunos cegos.

### **5.7. Jogo Educacional: Quebra-Cabeça Geográfico**

Em relação ao manual do Quebra-Cabeça Geográfico, a maioria dos sujeitos da pesquisa relatou que ele apresenta as orientações necessárias e suficientes para a execução da atividade proposta, com exceção de um sujeito da pesquisa que julgou um pouco confuso. Algumas sugestões foram propostas para sua melhoria, por exemplo, inverter o processo, montar primeiro e depois realizar a localização dos questionamentos e instruções mais sucintas, diretas que estimule a competitividade.

Já com relação ao layout/design das peças do Quebra-Cabeça Geográfico, alguns sujeitos da pesquisa também contribuíram com apontamentos como peças somente com os Estados, fatiados bem no limite, peças maiores, deixar as peças dentro de uma caixa para os alunos retirarem sem olhar para montar e diminuir as peças brancas.

Todos os sujeitos da pesquisa identificaram possibilidades para a utilização do jogo em sala de aula envolvendo outros conteúdos como: estados, capitais e até mesmo legendas, raciocínio e estímulo à participação, quantidade de Municípios que cada região possui e comparação de tamanho dos estados.

Alguns sujeitos da pesquisa reconheceram limitações restritas do jogo, como as peças poderiam ter somente a divisão entre os estados, com a divisão nas divisas, poderiam ser maiores, o curto tempo de aula e dificuldade por parte dos alunos menores por conta de possuir peças brancas para montar.

## **5.8. Jogo Educacional: Jogo de Cartas e Jogo da Memória de História e Geografia**

Para o Jogo de Cartas e o Jogo da Memória de História e Geografia foram utilizadas as mesmas cartas, diferindo somente a maneira de jogar. Sobre o manual do Jogo de Cartas, todos os professores consideraram que ele apresenta as orientações necessárias e suficientes para a execução da atividade proposta. Como sugestão para melhoria, foram destacadas o tamanho da letra, para ser um pouco maior, uma escrita mais direta, sucinta, impressão vertical e não misturar vários conteúdos, fazer um só.

Em relação ao manual do Jogo da Memória, todos os professores consideraram que ele apresenta as orientações necessárias e suficientes para a execução da atividade proposta. Como sugestão, os professores relataram para não misturar tantos conteúdos, escrita mais sucinta e diminuição da quantidade de cartas.

Referente ao layout/design das cartas utilizadas para ambos os jogos, a sugestão de melhoria foi utilizar a escrita horizontal e aumentar um pouco o tamanho da fonte.

O feedback dos sujeitos da pesquisa em relação a estes dois jogos durante a oficina foi que pode ser utilizado em sala de aula. Dentre as possibilidades podem ser destacadas: os jogos com uma função avaliativa do conteúdo, retomada de conteúdo, interação entre os alunos, problematização e fixação do conteúdo.

Com relação as limitações que estes jogos possam apresentar, três sujeitos da pesquisa destacaram a quantidade excessiva de cartas nos jogos, o curto tempo de aula e um número pequeno de jogadores para os dois jogos, indicando como melhoria aumentar a quantidade de jogadores.

O nível de perspectivas que são propostas à criança utilizando os jogos possibilita que suas habilidades e afetividade se correspondam. Consequentemente, pode-se afirmar que o jogo é relevante não só para incitar a imaginação nas crianças, mas também para propiciar o progresso de habilidades sociais e intelectivas (ALVES; BIANCHIN, 2010).

Tanto os sujeitos da pesquisa quanto Alves e Bianchin (2010) consideram a importância da utilização dos jogos em contexto de ensino.

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para a realização deste trabalho foi necessária uma revisão de literatura da área estudada, em especial, a formação de professores para a utilização de Jogos Educacionais para a prática em sala de aula.

A questão problema utilizada como base para o estudo que foi respondida foi: “por que os jogos manipuláveis são pouco utilizados pelos professores no processo de ensino e aprendizagem dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental?”

Para responder essa questão, delimitou-se os objetivos. O objetivo geral, buscou-se criar jogos manipuláveis de História e Geografia para ampliação das possibilidades de ensino pelos professores nos anos iniciais do Ensino Fundamental., que foi cumprido com foco nos dados da Oficina, bem como a utilização da revisão literatura.

Os objetivos específicos que foram elencados para auxiliar na realização do objetivo geral, além de responder à pergunta de pesquisa foram:

- Selecionar os conceitos que poderão ser utilizados na apropriação dos conteúdos de História e Geografia dos anos iniciais;
- Aplicar, em contexto de ensino, os jogos manipuláveis de História e Geografia como resultado do produto educacional, com os seus respectivos conteúdos interdisciplinares;
- Sintetizar os resultados obtidos com a realização de oficinas com os professores dos anos iniciais, utilizando os jogos manipuláveis de História e Geografia;
- Avaliar os resultados obtidos, por meio de *feedback* fornecidos pelos professores que responderam os formulários eletrônicos ao final das oficinas utilizando estes jogos manipuláveis.

Primeiramente, foi realizado um estudo aprofundado dos conteúdos de História e Geografia que são trabalhados nos anos iniciais do Ensino Fundamental para a elaboração do kit de produtos em questão. Após, utilizar os jogos confeccionados com tais conteúdos por meio da aplicação de Oficina com sujeitos da pesquisa que atendem essas turmas, foram coletados os dados que foram obtidos de tal formação. Em seguida, esses dados foram organizados em uma planilha e analisados por meio da revisão de literatura no que se diz respeito à formação de professores e jogos educacionais.

Com a realização deste trabalho foi possível analisar o porquê dos jogos não serem muito utilizados pelos professores em seu trabalho pedagógico em sala de aula, pois há uma carência de recursos, materiais, pouco tempo de aula dessas disciplinas e formação necessária para tal.

Notou-se, com as falas de alguns destes sujeitos da pesquisa, que há uma grande falta de interesse e motivação para a aprendizagem dos conteúdos das disciplinas de História e Geografia.

Foi possível também compreender que a utilização de jogos manipuláveis para o processo de ensino e aprendizado dos conteúdos de História e Geografia para os anos iniciais do Ensino Fundamental, proporciona uma outra possibilidade da prática pedagógica destes professores, com uma perspectiva metodológica diferenciada de ensino e aprendizado para os seus alunos, permitindo um melhor aproveitamento da aula.

Espera-se que com a sua realização, novas pesquisas possam surgir para o aprofundamento da prática pedagógica utilizando o jogo para a aprendizagem dos conteúdos das disciplinas de História e Geografia dos anos iniciais do Ensino Fundamental, tal como uma reflexão por parte dos professores dessas etapas de ensino.

A formação continuada dos professores é uma parte do processo que necessita de maior cuidado, em especial, para aprimorar a sua atuação e a utilização de metodologias que torne o aluno proativo e o centro do processo. Assim, temos a esperança que nossas crianças dos anos iniciais do Ensino Fundamental, além de entender os conteúdos de História e Geografia, consigam entender a importância deles dentro da sua própria história. Ademais, compreender a evolução da humanidade e os conceitos geográficos, pertencentes a esse momento formativo dos alunos, que, posteriormente, comporão a formação do cidadão crítico e consciente que não tem limites, mas possibilidades de se encontrar no espaço geográfico e na sua própria história.

## REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Regina Magna Bonifácio; SILVA, Marcelo Donizete da; SILVA, Marilene do Carmo. A formação continuada de professores da educação básica: concepções e desafios na perspectiva dos docentes. **Revista @mbienteeducação**. São Paulo: Universidade Cidade de São Paulo, v. 12, n. 3, p. 17-38 set/dez 2019. Disponível em: [https://www.repositorio.ufop.br/bitstream/123456789/12745/1/ARTIGO\\_Forma%C3%A7%C3%A3oContinuadaEduca%C3%A7%C3%A3o.pdf](https://www.repositorio.ufop.br/bitstream/123456789/12745/1/ARTIGO_Forma%C3%A7%C3%A3oContinuadaEduca%C3%A7%C3%A3o.pdf). Acesso em: 20 maio 2023.

ALVES, Luciana; BIANCHIN, Maysa Alahmar. O jogo como recurso de aprendizagem. **Rev. Psicopedagogia**, 2010, p.282-287.

AZAMBUJA, Leonardo Dirceu de. **A Geografia do Brasil na Educação Básica**. 2010. 206 f. Tese (Doutorado em Geografia) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2010.

BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. **Ensino de História: fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez 2008.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. **Diário Oficial da União**, Brasília, 23 dez. 1996. Disponível em: <https://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/87964>. Acesso em: 10 maio 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base nacional comum curricular**. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf). Acesso em: 10 maio 2023.

CALLAI, Helena Copetti. Aprendendo a ler o mundo: a geografia nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. **Cad. Cedes, Campinas**, vol. 25, n. 66, p. 227-247, maio/ago. 2005.

CAMBÉ. Secretaria Municipal de Educação. **Currículo para a Rede Pública Municipal de Ensino de Cambé**. Ensino Fundamental, vol. I, 2016.

COTONHOTO, Larissy Alves; ROSSETTI, Claudia Broetto; MISSAWA, Daniela Dadalto Ambrozine. A importância do jogo e da brincadeira na prática pedagógica. **Revista Construção Psicopedagógica**, 27 (28): 37-47, 2019.

FONSECA, Selva Guimarães. **Didática e Prática de Ensino em História**. Campinas: Papyrus, 2003.

FREIRE, Paulo. Ensinar exige segurança, competência profissional e generosidade. *In: Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo, Paz e Terra, 2002, p. 36–37.

FUENTES, María Teresa Martínez. Evolução do jogo ao longo do ciclo vital. *In: Aprendizagem através do jogo*. Porto Alegre, Artmed, 2005, p. 29-44.

LIA, Cristine Fortes; COSTA, Jéssica Pereira da; MONTEIRO, Katani Maria Nascimento. A produção de material didático para o ensino de História. **Revista Latino-Americana de História**, v.2, n. 6, ago. 2013, p.40-51.

LIMA, Taila Barili de; LIMEIRA, Viviane de Oliveira; LOPES, Claudivan Sanches. Jogos no ensino de geografia: reflexões a partir da contribuição das didáticas disciplinares. *In: Encontro Anual de Iniciação Científica*, 28., 2019, Maringá. **Anais... Paraná**, 2019.

LOPES, Jozélio Agostinho. MARANHÃO, Kelly Maria Lima. SÁ, Elielba Gomes de. A Formação Do Professor Dos Anos Iniciais Do Ensino Fundamental. **Revasf**. Petrolina, PE, vol. 2, n. 2, p. 35-43, dez. 2013.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. **Os Jogos e o Lúdico na Aprendizagem Escolar**. Porto Alegre, Artmed, 2005.

MEDEIROS, Evelyn Lima; ESTRELA, Karla Alexandra Dantas Freitas. O ensino de História nas Séries Iniciais do Ensino Fundamental: a complexidade metodológica envolvida no processo do ensino. *In: Congresso Nacional de Educação*, VII. 2021. **Anais... Online**.

MEDEIROS, Paulo Jorge; UJIIE, Nájela Tavares; GOMES, Paulo César. Obstáculos ao ensino de História nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental: problematização para considerar e refletir. **História & Ensino**. Londrina, v. 27, n. 02, p.26-50, jul./dez. 2021.

MORAN, José. **Metodologias Ativas de bolso**. São Paulo, Editora do Brasil, 2019.

NÓVOA, António. Os Professores e a sua Formação num Tempo de Metamorfose da Escola. *In: Resistências e (re)existências em espaços sociais de formação em tempos de neoconservadorismo*. Porto Alegre, **Educação & Realidade**, v. 44, 2019, p. 1-15.

ORTIZ, Jesús Paredes. **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre, Artmed, 2005.

PEREIRA, Vanessa Teixeira; CORREIA, Daniele. As Metodologias Ativas na formação inicial de professores: uma revisão da literatura. *In: Congresso Nacional de Educação*, VII. 2021. **Anais... Online**.

PIMENTA, Selma Garrido. Formação de professores: identidade e saberes da docência. *In: PIMENTA, Selma Garrido. (Org). Saberes pedagógicos e atividade docente*. São Paulo: Cortez Editora, 1999, p. 15-34.

SANMARTÍN, Melchor Gutiérrez. Aprendizagem de valores sociais através do jogo. **In: Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre, Artmed, 2005. p. 45-58.

SAVIANI, Dermeval. **Formação do educador, dever do estado, tarefa da universidade**. São Paulo, Editora da Universidade Estadual Paulista, 1996.

SAWCZUK, Márcia Inês Lorenzet. MOURA, Jeani Delgado Paschoal. Jogos Pedagógicos para o Ensino da Geografia. *In: O Professor PDE e os desafios da Escola Pública paranaense*, v.1, 2012, p.1-19.

SILVA, Carlos Augusto Barbosa da; ESTRELA, Karla Alexandra Dantas Freitas. As dificuldades do ensino de geografia nas séries iniciais do ensino fundamental. *In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, VII. 2021, Anais... Online.*

SILVA, Jessica Thainara da; VALE, Claudia de Oliveira. **A importância dos jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem na educação infantil de acordo com a bncc.** *In: INSTITUTO DE ENSINO SUPERIOR FRANCISCANO (IESF)*, p. 01-15, (s.d.). Disponível em: <https://iesfma.com.br/wp-content/uploads/2023/05/A-IMPORTANCIA-DOS-JOGOS-E-BRINCADEIRAS-NO-PROCESSO-DE-APRENDIZAGEM-NA-EDUCACAO-INFANTIL-DE-ACORDO-COM-A-BNCC.-SILVA-Jessica-Thainara-da.-2022.pdf>. Acesso em: 25 maio 2023.

YIN, Robert K. **Pesquisa qualitativa do início ao fim.** Porto Alegre: Penso, 2016.

ZALUSKI, Felipe Cavalheiro. OLIVEIRA, Tarcisio Dorn de. Metodologias Ativas: uma Reflexão Teórica Sobre o Processo de Ensino e Aprendizagem. *In: Congresso Internacional de Educação e Tecnologias, 2018. São Carlos. Anais... São Paulo. 2018. EnPED, 2018. p.1-9.*

## APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO 1

### Inscrição para a Oficina do produto educacional: "Jogos educacionais para as disciplinas de História e Geografia dos anos iniciais do Ensino Fundamental"

Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza.

Título do Projeto de pesquisa:

Jogos educacionais para as disciplinas de História e Geografia dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Pesquisador Responsável: Mestranda Mariana Alcantara Parra

Orientador: Professor Doutor Armando Paulo da Silva

Prezado(a) professor(a) e/ou colega do GEPEMAT - CP nesse formulário você realizará a sua inscrição para a Oficina do meu produto educacional: Jogos educacionais de História e Geografia para os anos iniciais do Ensino Fundamental. Nossa prototipagem será realizada com um encontro presencial no dia? a partir das 14 horas, no Laboratório de Informática de Matemática da UTFPR - campus Cornélio Procopio. Lembrando que os participantes receberão uma declaração de 10 horas que será emitida pelo PPGEN - Programa de Pós-Graduação da Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

Leia atentamente o que se segue e caso tenha qualquer dúvida, pode entrar em contato pelo meu WhatsApp ou meu e-mail para os esclarecimentos que forem pertinentes.

Celular: (43) 99110-6020 (WhatsApp) ou e-mail: marianaparra@alunos.utfpr.edu.br

Caso se sinta esclarecido(a) sobre as informações que estão neste termo e aceite participar desta pesquisa, peço que assinale ao final da próxima seção os itens referentes ao seu consentimento livre e esclarecido.

Destaco que sua participação é indispensável para esta pesquisa, mas ela é livre.

Esclarecemos que:

1. Este trabalho tem por objetivo analisar as contribuições da utilização de jogos educacionais para as disciplinas de História e Geografia nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

2. A sua colaboração nesta pesquisa consistirá em responder questionários e formulários digitais referentes a sua participação em momentos de sensibilização dos conceitos e em atividades práticas por meio da prototipagem.

3. A sua participação nesta pesquisa terá o auxílio de algumas estratégias e materiais manipuláveis de ensino e aprendizagem para otimizar as práticas pedagógicas.

Este formulário digital tem o intuito de realizar uma pesquisa de conhecer o perfil do participante inscrito para oficina do nosso produto. Os dados coletados serão utilizados para análise e elaboração da minha dissertação, bem como produto educacional, sendo garantido o anonimato de seus participantes. Este formulário digital levará, no máximo, 5 (cinco) minutos para ser preenchido.

Desde já agradecemos à sua colaboração e participação.

## 1. E-mail \*

---

*Pular para a pergunta 2*

### Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

#### 2. Caso concorde com este Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, assinale todos os itens: \*

Caso concorde participar da minha pesquisa, você deverá assinalar todos os itens.

*Marque todas que se aplicam.*

- Declaro que estou ciente que minha participação nesta pesquisa é livre e que poderei retirar a qualquer momento a minha concordância.
- Declaro que estou ciente que minha participação é voluntária e não haverá nenhum valor monetário a receber ou a pagar.
- Declaro que estou ciente que meu nome será mantido em sigilo, assegurando assim a minha privacidade e se desejar terei livre acesso a todas as informações que prestei por meio deste instrumento de pesquisa.
- Declaro que estou ciente que os dados coletados serão utilizados única e exclusivamente, para fins desta pesquisa e os seus resultados poderão ser publicados em anais de eventos, periódicos, capítulos de livros e livros.

*Pular para a pergunta 3*

Dados dos participantes

#### 3. Nome do participante (sem abreviações) \*

---

#### 4. CPF \*

---

#### 5. Celular para contato (com DDD) \*

---

6. Data de nascimento (dd/mm/aaaa) \*

---

7. Você atua ou atuou nos anos iniciais do Ensino Fundamental? \*

*Marcar apenas uma oval.*

Sim *Pular para a pergunta 8*

Não

Experiência profissional

8. Qual/quais disciplina (s) você atua ou atuou nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental? \*

---

9. Quais anos você atua ou atuou?

*Marque todas que se aplicam.*

1º ano

2º ano

3º ano

4º ano

5º ano

10. Qual é o seu tempo de serviço como professor ou estagiário nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental? \*

*Marcar apenas uma oval.*

- menos de 1 ano  
 1 a 5 anos  
 6 a 10 anos  
 mais de 10 anos

11. Você possui graduação? \*

*Marcar apenas uma oval.*

- Sim *Pular para a pergunta 12*  
 Não

Graduação

12. Qual é a sua graduação? \*

---

*Pular para a pergunta 13*

Pós-Graduação

13. Você possui Pós-Graduação? \*

*Marcar apenas uma oval.*

Sim *Pular para a pergunta 14*

Não

*Pós-Graduação Lato ou Stricto sensu*

14. Qual é o nível da sua Pós-Graduação? \*

*Marque todas que se aplicam.*

Lato sensu

Stricto sensu

15. Qual é a Pós-Graduação *Lato sensu* que você realizou? \*

---

16. Qual é a Pós-Graduação *Stricto sensu* que você realizou?

---

## APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO 2

### Oficina de aplicação do produto "Jogos educacionais para as disciplinas de História e Geografia dos anos iniciais do Ensino Fundamental

Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Programa de Pós-Graduação Multicampi em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza.

Título do Projeto de pesquisa:

Jogos educacionais para as disciplinas de História e Geografia dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Pesquisadora Responsável: Mestranda Mariana Alcantara Parra.

Orientador: Professor Doutor Armando Paulo da Silva.

Leia atentamente o que se segue e caso tenha qualquer dúvida, pode entrar em contato comigo pelo e-mail ou WhatsApp para esclarecê-la. Caso se sinta esclarecido(a) sobre as informações que estão neste Termo e aceite participar desta pesquisa, peço que assinale ao final deste documento os itens referentes ao seu consentimento. Lembro-lhe que você tem direito de não querer participar.

Esclarecemos que:

1. Este trabalho tem por objetivo analisar as contribuições da utilização de jogos educacionais para as disciplinas de História e Geografia nos anos iniciais do Ensino Fundamental.
2. A sua colaboração nesta pesquisa consistirá em responder questionários e formulários digitais referentes a sua participação em momentos de sensibilização dos conceitos e em atividades práticas por meio da prototipagem e oficina.
3. A sua participação nesta pesquisa terá o auxílio de algumas estratégias e materiais manipuláveis de ensino e aprendizagem para otimizar as práticas pedagógicas.

Este formulário digital tem o intuito de realizar uma coleta de dados, em que serão utilizados para análise e elaboração da minha dissertação, bem como produto educacional, sendo garantido o anonimato de seus participantes. Este formulário digital levará, no máximo, 10 (dez) minutos para ser preenchido.

Qualquer dúvida, pedimos a gentileza de entrar em contato:

Celular: (43) 99110-6020 (WhatsApp) ou e-mail: marianaparra@alunos.utfpr.edu.br.

Desde já agradeço a colaboração e participação.

1. E-mail \*

---

2. Nome Completo sem abreviatura (para emissão da declaração) \*

---

3. CPF (para emissão da declaração) \*

---

4. Telefone para contato \*

---

**Termo de consentimento livre e esclarecido**

## 5. Termo de consentimento livre e esclarecido \*

Marque todas que se aplicam.

- Declaro que estou ciente que minha participação nesta pesquisa é livre e que poderei retirar a minha concordância na continuidade dela a qualquer momento
- Declaro que estou ciente que minha participação é voluntária e não haverá nenhum valor monetário a receber ou a pagar.
- Declaro que estou ciente que o nome dos participantes será mantido em sigilo, assegurando assim a minha privacidade, e se desejar terei livre acesso a todas as informações e esclarecimentos adicionais sobre o estudo, enfim, tudo o que queira saber antes, durante e depois da sua participação.
- Declaro que estou ciente que os dados coletados serão utilizados, única e exclusivamente, para fins desta pesquisa e os seus resultados poderão ser publicados.

Pular para a pergunta 6

Partilhe comigo as suas impressões em relação ao produto

Este questionário tem o intuito de realizar a coleta de dados em relação ao produto educacional proposto e assim compreender melhor a sua experiência em relação à trabalhar com os alunos dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Os dados coletados serão utilizados para análise e elaboração da minha Dissertação, sendo garantido o anonimato dos participantes da pesquisa. O preenchimento deste questionário levará, no máximo, 10 (dez) minutos. Desde já agradecemos a sua colaboração e participação.

## 6. A instituição que você trabalha é: \*

Marque todas que se aplicam.

- Pública
- Privada

## 7. Você trabalha ou já trabalhou com alunos do 1º ao 5º ano? \*

Marcar apenas uma oval.

- Sim
- Não

## 8. Quanto tempo de atuação nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental você tem? \*

Marcar apenas uma oval.

- Menos de 1 ano
- Entre 1 a 3 anos
- Entre 3 a 7 anos
- Mais de 7 anos

Informações sobre sua Prática Pedagógica em História

## 9. Em sua prática pedagógica, é comum você encontrar alunos que apresentaram dificuldades ou falta de interesse na aprendizagem de História? \*

Marcar apenas uma oval.

- Sim *Pular para a pergunta 10*
- Não *Pular para a pergunta 12*

## Dificuldades ou falta de interesse na aprendizagem de História

10. Quais são as dificuldades mais evidentes dos alunos em relação à aprendizagem dos conteúdos da disciplina de História? \*

---

---

---

---

---

11. Em sua opinião, quais são as causas da falta de interesse dos alunos em relação à aprendizagem dos conteúdos da disciplina de História? \*

---

---

---

---

---

*Pular para a pergunta 12*

## Informações sobre sua Prática Pedagógica em Geografia

12. Em sua prática pedagógica, é comum você encontrar alunos que apresentaram dificuldades ou falta de interesse na aprendizagem de Geografia? \*

*Marcar apenas uma oval.*

- Sim *Pular para a pergunta 13*  
 Não *Pular para a pergunta 15*

## Dificuldades ou falta de interesse na aprendizagem de Geografia

13. Quais são as dificuldades mais evidentes dos alunos em relação à aprendizagem dos conteúdos da disciplina de Geografia? \*

---

---

---

---

---

14. Em sua opinião, quais são as causas da falta de interesse dos alunos em relação à aprendizagem dos conteúdos da disciplina de Geografia? \*

---

---

---

---

---

## Metodologia Ativa "Aprendizagem Baseada em Jogos"

15. Durante a sua graduação e/ou formação continuada, você teve contato ou se apropriou de conhecimentos que envolviam a "Aprendizagem Baseada em Jogos"?

Marcar apenas uma oval.

Sim *Pular para a pergunta 16*

Não *Pular para a pergunta 18*

## Experiência com jogos

16. Qual(is) jogo(s) que você utilizou e a respectiva disciplina que ele(s) abordava(m)? Descreva. \*

---

---

---

---

---

17. A utilização desse(s) jogo(s) mobilizou-lhe para pensar em novas perspectivas de ensino? Descreva. \*

---

---

---

---

---

## Experiência com criação de jogos educacionais

18. Durante sua graduação ou atuação profissional, você já criou algum jogo para utilizar em sala de aula? \*

Marcar apenas uma oval.

Sim *Pular para a pergunta 19*

Não *Pular para a pergunta 24*

## Tipo de jogo criado

19. Qual é o tipo de jogo que você criou? \*

---

---

---

---

---

20. Qual a disciplina estava envolvida no jogo criado? \*

---

---

---

---

---

21. Qual(is) conteúdo(s) estava(m) envolvido(s) neste jogo criado? \*

---

---

---

---

---

22. Você replicou o(s) jogo(s) criado(s)? \*

*Marcar apenas uma oval.*

Sim

Não

23. Você percebeu alguma mudança de comportamento no processo de ensino e aprendizagem com os seus alunos utilizando essa metodologia de ensino? \*  
Descreva.

---

---

---

---

---

Jogo Educacional: "Dominó Geográfico"

24. Em relação ao manual do jogo "Dominó Geográfico", você considera que ele apresenta as orientações necessárias e suficientes para a execução da atividade proposta? Descreva. \*

---

---

---

---

---

25. Você teria alguma sugestão de melhoria para o manual? \*

---

---

---

---

---

26. Em relação ao layout/design das peças do jogo "Dominó Geográfico", você teria alguma sugestão de melhoria? Descreva. \*

---

---

---

---

---

27. Ao utilizar o "Dominó Geográfico" durante esta formação continuada, você identificou possibilidades para a sua aplicação em sala de aula? Descreva as possibilidades. \*

---

---

---

---

---

28. Tendo com referência sua experiência em sala aula, você identificou alguma limitação para a replicabilidade do jogo "Dominó Geográfico"? Descreva. \*

---

---

---

---

---

29. Em relação ao manual do jogo "Quebra-Cabeça" . você considera que ele apresenta as orientações necessárias e suficientes para a execução da atividade proposta? Descreva. \*

---

---

---

---

---

30. Você teria alguma sugestão de melhoria para o manual? \*

---

---

---

---

---

31. Em relação ao layout/design das peças do "Quebra-Cabeça" . você teria alguma sugestão de melhoria? Descreva. \*

---

---

---

---

---

32. Ao utilizar o "Quebra-Cabeça" durante esta formação continuada, você identificou possibilidades para a sua aplicação em sala de aula? Descreva as possibilidades. \*

---

---

---

---

---

33. Tendo com referência sua experiência em sala aula, você identificou alguma limitação para a replicabilidade do jogo "Quebra-Cabeça" ? Descreva. \*

---

---

---

---

---

34. Em relação ao manual do jogo "Jogo de Cartas", você considera que ele apresenta as orientações necessárias e suficientes para a execução da atividade proposta? Descreva. \*

---

---

---

---

---

35. Você teria alguma sugestão de melhoria para o manual do "Jogo de Cartas" ? \*

---

---

---

---

---

36. Em relação ao manual do "Jogo da Memória", você considera que ele apresenta as orientações necessárias e suficientes para a execução da atividade proposta? Descreva. \*

---

---

---

---

---

37. Você teria alguma sugestão de melhoria para o manual do "Jogo da Memória" ? \*

---

---

---

---

---

38. Em relação ao layout/design das cartas utilizadas para o "Jogo de Cartas" e "Jogo da Memória", você teria alguma sugestão de melhoria? Descreva. \*

---

---

---

---

---

39. Ao utilizar o "Jogo de Cartas" e "Jogo da Memória" durante esta formação continuada, você identificou possibilidades para a sua aplicação em sala de aula? Descreva as possibilidades. \*

---

---

---

---

---

40. Tendo com referência sua experiência em sala aula, você identificou alguma limitação para a replicabilidade do "Jogo de Cartas" e "Jogo da Memória"? Descreva. \*

---

---

---

---

---

## APÊNDICE C – PRODUTO EDUCACIONAL

### MANUAL DO DOMINÓ GEOGRÁFICO

- O objetivo do **Dominó** é parear as peças com os Estados do Brasil e suas respectivas capitais.
- **Início:** Cada participante lançará, na sua vez, um dado. A ordem de jogar será definida de acordo com o número voltado para cima do dado e quem tiver o maior valor numérico inicia o jogo, considerando a ordem decrescente (6,5,4,3,2,1). No caso de sair um número repetido para mais de um jogador, somente estes repetem o processo para definir quem joga primeiro que outro, mantendo os demais na ordem definida na primeira rodada de lançamento do dado. Se persistir a situação, repete-se o processo com os mesmos critérios para os jogadores que tiveram os números iguais.
- **Número de jogadores:** 2 a 4.
- **Conteúdo:** Estados do Brasil e suas respectivas capitais.
- **Ano escolar:** 4º e 5º anos.
- **Total de peças:** 28.
- **Como jogar:**

Passo 1: Primeiramente colocar todas as peças do dominó no centro da mesa com a face branca voltada para cima e mexer de forma que fiquem embaralhadas.

Passo 2: Cada jogador deve retirar 7 peças. As peças restantes ficarão em um local próximo aos jogadores para serem adquiridas de forma que tenha espaço livre o suficiente para o desenvolvimento do jogo.

Passo 3: Seguindo os critérios estabelecidos acima para o início do jogo, o primeiro jogador abaixa uma das suas peças e os demais jogarão seguindo a ordem estabelecida. Assim que todos jogarem a primeira rodada, repete-se o processo até finalizar o jogo. Lembrem-se que as extremidades das peças no centro da mesa é o referencial para o jogador, ou seja, sempre terão duas opções de escolha para jogar.

Passo 4: Caso o jogador que estiver na sua vez de jogar e não tiver entre suas peças nenhuma das duas opções de extremidades apresentadas no momento de

sua jogada, este deverá adquirir uma peça e verificar se ela encaixa em uma das duas opções de jogada. Se não encontrar a peça que atende uma dessas opções, passa a vez para o outro jogador e assim sucessivamente.

- As peças não possuem um valor numérico, ou seja, os Estados estão com o respectivo nome e uma imagem desse estado e as capitais estão somente com a escrita no seu nome, de acordo com as capitais de cada Estado.
- **Vencedor:** O jogador que abaixar todas as peças primeiro.

**GABARITO DO DOMINÓ**

<b>ESTADO</b>	<b>CAPITAL</b>
Acre	Rio Branco
Alagoas	Maceió
Amapá	Macapá
Amazonas	Manaus
Bahia	Salvador
Brasília	Capital do Brasil
Ceará	Fortaleza
Distrito Federal	Sede da Capital do Brasil
Espírito Santo	Vitória
Goiás	Goiânia
Maranhão	São Luís
Mato Grosso	Cuiabá
Mato Grosso do Sul	Campo Grande
Minas Gerais	Belo Horizonte
Pará	Belém
Paraíba	João Pessoa
Paraná	Curitiba
Pernambuco	Recife
Piauí	Teresina
Rio de Janeiro	Rio de Janeiro
Rio Grande do Norte	Natal
Rio Grande do Sul	Porto Alegre
Rondônia	Porto Velho
Roraima	Boa Vista
Santa Catarina	Florianópolis
São Paulo	São Paulo
Sergipe	Aracaju
Tocantins	Palmas

## MANUAL DO QUEBRA-CABEÇA GEOGRÁFICO

- O objetivo do **Quebra-Cabeça** consiste em encaixar as peças para formar o Mapa Político do Brasil e as suas 5 (cinco) regiões (norte, nordeste, sul, sudeste e centro-oeste).
- **Início:** Cada participante lançará, na sua vez, um dado. A ordem de jogar será definida de acordo com o número voltado para cima do dado e quem tiver o maior valor numérico inicia o jogo, considerando a ordem decrescente (6,5,4,3,2,1). No caso de sair um número repetido para mais de um jogador, somente estes repetem o processo para definir quem joga primeiro que outro, mantendo os demais na ordem definida na primeira rodada de lançamento do dado.
- **Número de jogadores:** 2 a 4.
- **Conteúdo:** As 5 Regiões do Brasil.
- **Ano escolar:** 4º e 5º anos.
- **Quantidade de peças:** 50.
- **Quantidade de cartas:** 26.
- **Como jogar:**
  - Passo 1: Todas as cartas devem estar viradas com o lado das características do estado para cima e a imagem com o nome do estado para baixo. O primeiro jogador irá virar, ler as características de uma carta que escolheu, tentar adivinhar qual é o estado correto.
  - Passo 2: Depois que falar a sua resposta, ele irá verificar se acertou, virando a carta, colocará a peça do quebra-cabeça com o respectivo estado no centro da mesa e segurar a carta que acertou.
  - Passo 3: Se o jogador errar o estado correspondente, passa a vez, não podendo mostrar a resposta correta para o outro jogador, repetindo o processo. Se o outro jogador também errar, a carta é retirada do jogo, ninguém fica com ela, mas a peça correspondente a carta deve ser colocada no centro da mesa para a montagem do quebra-cabeça.
  - Passo 4: Após todo o mapa montado, todos os jogadores irão finalizar juntos a montagem da parte branca (que não tem traços do mapa).

- Haverá peças que terão dois ou mais estados, quando acontecer e a peça já estiver na mesa para a montagem do quebra-cabeça o jogador que acertar o estado fica com a carta. O desenho do quebra-cabeça está na parte superior da caixa do jogo.
- **Vencedor:** O jogador que tiver mais cartas.

## MANUAL DO JOGO DE CARTAS DE HISTÓRIA E GEOGRAFIA

- O objetivo do **Jogo de Cartas** é encontrar os pares de perguntas e respostas corretas.
- **Início:** Cada participante lançará, na sua vez, um dado. A ordem de jogar será definida de acordo com o número voltado para cima do dado e quem tiver o maior valor numérico inicia o jogo, considerando a ordem decrescente (6,5,4,3,2,1). No caso de sair um número repetido para mais de um jogador, somente estes repetem o processo para definir quem joga primeiro que outro, mantendo os demais na ordem definida na primeira rodada de lançamento do dado.
- **Número de jogadores:** 3 a 5.
- **Conteúdo:** O Brasil Colônia, os Três Poderes do Brasil, localização e delimitação geográfica.
- **Ano escolar:** 4º e 5º anos.
- **Quantidade de peças:** 44.
- **Como jogar:**
  - Passo 1: As cartas deverão ser embaralhadas e formarem um monte de forma que a logo do PPGEN fique virada para cima. Cada jogador receberá 4 cartas e as cartas que sobrarem, forma um monte no centro da mesa.
  - Passo 2: O primeiro jogador, deve verificar se possui um par de cartas com uma pergunta e sua resposta correta. Se possuir esta situação, o jogador abaixa o par. Havendo mais de um par que se complementa, o jogador deve abaixá-lo de forma que fique visível para todos os jogadores.
  - Se não formar par, deve-se comprar uma carta do monte, confirma se formou par com alguma carta que ele tem, se formou abaixa o par, se não formou terá a opção de escolher uma das suas cartas para disponibilizar no centro da mesa para o próximo jogar. Esta carta disponibilizada pode ser a que adquiriu no monte ou uma das cartas que tinha em mãos.
- Passo 3: O próximo jogador observa se tem um ou mais pares de cartas. Se tiver, ele abaixa e, se não tiver, ele terá opção de pegar a carta disponibilizada pelo colega no centro da mesa ou adquirir uma no monte de cartas que estão disponíveis na mesa. Após a ação

o jogador observa novamente se formou par. Se não formou terá a opção de escolher uma das suas cartas para disponibilizar na mesa para o próximo jogar. Esta carta disponibilizada pode ser a que adquiriu no monte ou na mesa ou uma das cartas que tinha em mãos. O processo se repete até o final do jogo.

- Passo 4: O jogo termina quando um dos jogadores não tiver mais cartas para formar pares.

**Vencedor:** O jogador que tiver formado maior número de pares de cartas.

### GABARITO JOGO DE CARTAS

<b>Limite Natural</b>	São aqueles que não foram estabelecidos pelo ser humano, por exemplo, um rio. Ribeirão Cambézinho
<b>Limite Humanizado</b>	São aqueles estabelecidos pelo ser humano, por exemplo, uma ponte. Ponte Rio Niterói
<b>Limite</b>	Designa a separação entre um município e outro
<b>Divisa</b>	Designa a separação entre um estado e outro
<b>Fronteira</b>	Designa a separação entre um país e outro
Rio Paranapanema	<b>O que marca a divisa entre o Estado do Paraná e o Estado de São Paulo</b>
Ponte da Amizade	<b>O que marca a fronteira entre o Brasil e o Paraguai</b>
<b>Poder Executivo</b>	Eu administro (Executivo)
<b>Poder Legislativo</b>	Eu elaboro as leis (Legislativo)
<b>Poder Judiciário</b>	Eu aplico as leis (Judiciário)
<b>Faz parte do Poder Executivo</b>	Palácio do Planalto Prefeito/Governador/ Presidente da República
<b>Faz parte do Poder Judiciário</b>	Supremo Tribunal Federal Juízes/Desembargadores/ Ministros do Supremo Tribunal Federal
<b>Faz parte do Poder Legislativo</b>	Câmara dos Deputados Deputados/Senadores/ Vereadores
Os Índios	<b>Quem estava no Brasil antes dos portugueses?</b>
Recursos naturais: Pau-Brasil Minérios: ouro e diamante	<b>Quais foram os principais produtos que os portugueses exploravam no Brasil?</b>
Os Índios e os Africanos	<b>Quem os portugueses escravizavam no Brasil?</b>
Salvador	<b>Qual foi a primeira capital do Brasil?</b>
Vaticano	<b>Qual é o menor País do mundo em extensão territorial?</b>
Rússia	<b>Qual é o maior País do mundo em extensão territorial?</b>
Curitiba	<b>Qual é a cidade mais populosa do Paraná?</b>

## MANUAL DO JOGO DA MEMÓRIA DE HISTÓRIA E GEOGRAFIA

- O objetivo do **Jogo da Memória** é encontrar as cartas, formando pares entre as perguntas e respostas corretas.
- **Início:** Cada participante lançará, na sua vez, um dado. A ordem de jogar será definida de acordo com o número voltado para cima do dado e quem tiver o maior valor numérico inicia o jogo, considerando a ordem decrescente (6,5,4,3,2,1). No caso de sair um número repetido para mais de um jogador, somente estes repetem o processo para definir quem joga primeiro que outro, mantendo os demais na ordem definida na primeira rodada de lançamento do dado.
- **Número de jogadores:** 3 a 5.
- **Conteúdo:** O Brasil Colônia, os Três Poderes do Brasil, localização e delimitação geográfica.
- **Ano escolar:** 4º e 5º anos.
- **Total de peças:** 44.
- **Como jogar:**
  - Passo 1: Embaralhar as cartas, espalhar no centro da mesa deixando o lado que contém as perguntas e respostas viradas para baixo, ou seja, a logo do PPGEN ficará virada para cima.
  - Passo 2: O primeiro jogador deverá virar duas cartas simultaneamente. Se ele encontrar a pergunta e a resposta correta, ficará com essas cartas e terá a oportunidade de jogar novamente até que não consiga mais encontrar a pergunta e a resposta correta, ou seja, formar o par com a pergunta e a resposta correta.
  - Passo 3: O processo deve ser repetido até terminar as cartas do jogo.
- **Vencedor:** O jogador que tiver a maior número de pares de perguntas e respostas corretas.

### GABARITO JOGO DA MEMÓRIA

<b>Limite Natural</b>	São aqueles que não foram estabelecidos pelo ser humano, por exemplo, um rio. Ribeirão Cambézinho
<b>Limite Humanizado</b>	São aqueles estabelecidos pelo ser humano, por exemplo, uma ponte. Ponte Rio Niterói
<b>Limite</b>	Designa a separação entre um município e outro
<b>Divisa</b>	Designa a separação entre um estado e outro
<b>Fronteira</b>	Designa a separação entre um país e outro
Rio Paranapanema	<b>O que marca a divisa entre o Estado do Paraná e o Estado de São Paulo</b>
Ponte da Amizade	<b>O que marca a fronteira entre o Brasil e o Paraguai</b>
<b>Poder Executivo</b>	Eu administro (Executivo)
<b>Poder Legislativo</b>	Eu elaboro as leis (Legislativo)
<b>Poder Judiciário</b>	Eu aplico as leis (Judiciário)
<b>Faz parte do Poder Executivo</b>	Palácio do Planalto Prefeito/Governador/ Presidente da República
<b>Faz parte do Poder Judiciário</b>	Supremo Tribunal Federal Juízes/Desembargadores/ Ministros do Supremo Tribunal Federal
<b>Faz parte do Poder Legislativo</b>	Câmara dos Deputados Deputados/Senadores/ Vereadores
Os Índios	<b>Quem estava no Brasil antes dos portugueses?</b>
Recursos naturais: Pau-Brasil Minérios: ouro e diamante	<b>Quais foram os principais produtos que os portugueses exploravam no Brasil?</b>
Os Índios e os Africanos	<b>Quem os portugueses escravizavam no Brasil?</b>
Salvador	<b>Qual foi a primeira capital do Brasil?</b>
Vaticano	<b>Qual é o menor País do mundo em extensão territorial?</b>
Rússia	<b>Qual é o maior País do mundo em extensão territorial?</b>
Curitiba	<b>Qual é a cidade mais populosa do Paraná?</b>

## APÊNDICE D – ARTE FINAL DO PRODUTO



# QUEBRA-CABEÇA GEOGRÁFICO

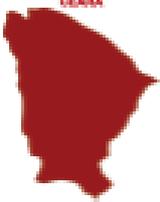


## CARTAS DO QUEBRA-CABEÇA GEOGRÁFICO

 <p>RORAIMA</p>	 <p>TOCANTINS</p>	<p><b>SIGLA:</b> TO  <b>REGIAO:</b> NORTE  <b>EXTENSÃO TERRITORIAL:</b> 277.720 km<sup>2</sup>  <b>CAPITAL:</b> PALMAS  <b>QUANTIDADE DE MUNICIPIOS:</b> 139</p>	<p><b>SIGLA:</b> RR  <b>REGIAO:</b> NORTE  <b>EXTENSÃO TERRITORIAL:</b> 224.273 km<sup>2</sup>  <b>CAPITAL:</b> BOA VISTA  <b>QUANTIDADE DE MUNICIPIOS:</b> 15</p>
 <p>AMAZONAS</p>	 <p>RONDÔNIA</p>	<p><b>SIGLA:</b> RO  <b>REGIAO:</b> NORTE  <b>EXTENSÃO TERRITORIAL:</b> 237.590.543 km<sup>2</sup>  <b>CAPITAL:</b> PORTO VELHO  <b>QUANTIDADE DE MUNICIPIOS:</b> 52</p>	<p><b>SIGLA:</b> AM  <b>REGIAO:</b> NORTE  <b>EXTENSÃO TERRITORIAL:</b> 1.558.168.117 km<sup>2</sup>  <b>CAPITAL:</b> MANAUS  <b>QUANTIDADE DE MUNICIPIOS:</b> 62</p>
 <p>AMAPÁ</p>	 <p>ACRE</p>	<p><b>SIGLA:</b> AC  <b>REGIAO:</b> NORTE  <b>EXTENSÃO TERRITORIAL:</b> 164.123.738 km<sup>2</sup>  <b>CAPITAL:</b> RIO BRANCO  <b>QUANTIDADE DE MUNICIPIOS:</b> 22</p>	<p><b>SIGLA:</b> AP  <b>REGIAO:</b> NORTE  <b>EXTENSÃO TERRITORIAL:</b> 142.470.462 km<sup>2</sup>  <b>CAPITAL:</b> MACAPÁ  <b>QUANTIDADE DE MUNICIPIOS:</b> 16</p>
 <p>PARÁ</p>	 <p>MARANHÃO</p>	<p><b>SIGLA:</b> MA  <b>REGIAO:</b> NORDESTE  <b>EXTENSÃO TERRITORIAL:</b> 329.642 km<sup>2</sup>  <b>CAPITAL:</b> SÃO LUÍS  <b>QUANTIDADE DE MUNICIPIOS:</b> 217</p>	<p><b>SIGLA:</b> PA  <b>REGIAO:</b> NORTE  <b>EXTENSÃO TERRITORIAL:</b> 1.245.459 km<sup>2</sup>  <b>CAPITAL:</b> BELÉM  <b>QUANTIDADE DE MUNICIPIOS:</b> 144</p>
 <p>PIAUI</p>	 <p>PARAÍBA</p>	<p><b>SIGLA:</b> PB  <b>REGIAO:</b> NORDESTE  <b>EXTENSÃO TERRITORIAL:</b> 56.469 km<sup>2</sup>  <b>CAPITAL:</b> JOÃO PESSOA  <b>QUANTIDADE DE MUNICIPIOS:</b> 223</p>	<p><b>SIGLA:</b> PI  <b>REGIAO:</b> NORDESTE  <b>EXTENSÃO TERRITORIAL:</b> 251.577 km<sup>2</sup>  <b>CAPITAL:</b> TERESINA  <b>QUANTIDADE DE MUNICIPIOS:</b> 224</p>
 <p>CEARÁ</p>	 <p>SERGIPE</p>	<p><b>SIGLA:</b> SE  <b>REGIAO:</b> NORDESTE  <b>EXTENSÃO TERRITORIAL:</b> 21.915 km<sup>2</sup>  <b>CAPITAL:</b> ARACAJU  <b>QUANTIDADE DE MUNICIPIOS:</b> 75</p>	<p><b>SIGLA:</b> CE  <b>REGIAO:</b> NORDESTE  <b>EXTENSÃO TERRITORIAL:</b> 149.894 km<sup>2</sup>  <b>CAPITAL:</b> FORTALEZA  <b>QUANTIDADE DE MUNICIPIOS:</b> 184</p>
 <p>RIO GRANDE DO NORTE</p>	 <p>ALAGOAS</p>	<p><b>SIGLA:</b> AL  <b>REGIAO:</b> NORDESTE  <b>EXTENSÃO TERRITORIAL:</b> 27.848 km<sup>2</sup>  <b>CAPITAL:</b> MACEIÓ  <b>QUANTIDADE DE MUNICIPIOS:</b> 102</p>	<p><b>SIGLA:</b> RN  <b>REGIAO:</b> NORDESTE  <b>EXTENSÃO TERRITORIAL:</b> 52.809 Km<sup>2</sup>  <b>CAPITAL:</b> NATAL  <b>QUANTIDADE DE MUNICIPIOS:</b> 167</p>
 <p>PERNAMBUCO</p>	 <p>BAHIA</p>	<p><b>SIGLA:</b> BA  <b>REGIAO:</b> NORDESTE  <b>EXTENSÃO TERRITORIAL:</b> 564.733 Km<sup>2</sup>  <b>CAPITAL:</b> SALVADOR  <b>QUANTIDADE DE MUNICIPIOS:</b> 417</p>	<p><b>SIGLA:</b> PE  <b>REGIAO:</b> NORDESTE  <b>EXTENSÃO TERRITORIAL:</b> 98.149 km<sup>2</sup>  <b>CAPITAL:</b> RECIFE  <b>QUANTIDADE DE MUNICIPIOS:</b> 185</p>

<p>MATO GROSSO</p> 	<p>RIO DE JANEIRO</p> 	<p>SIGLA: RJ REGIAO: SUDESTE EXTENSÃO TERRITORIAL: 43.780 Km² CAPITAL: RIO DE JANEIRO QUANTIDADE DE MUNICIPIOS: 92</p>	<p>SIGLA: MT REGIAO: CENTRO-OESTE EXTENSÃO TERRITORIAL: 903.378 km² CAPITAL: CUIABÁ QUANTIDADE DE MUNICIPIOS: 141</p>
<p>MATO GROSSO DO SUL</p> 	<p>ESPIRITO SANTO</p> 	<p>SIGLA: ES REGIAO: SUDESTE EXTENSÃO TERRITORIAL: 46.096 km² CAPITAL: VITÓRIA QUANTIDADE DE MUNICIPIOS: 78</p>	<p>SIGLA: MS REGIAO: CENTRO-OESTE EXTENSÃO TERRITORIAL: 357.145 km² CAPITAL: CAMPO GRANDE QUANTIDADE DE MUNICIPIOS: 79</p>
<p>GOIÁS</p> 	<p>MINAS GERAIS</p> 	<p>SIGLA: MG REGIAO: SUDESTE EXTENSÃO TERRITORIAL: 586.522 km² CAPITAL: BELO HORIZONTE QUANTIDADE DE MUNICIPIOS: 853</p>	<p>SIGLA: GO REGIAO: CENTRO-OESTE EXTENSÃO TERRITORIAL: 340.111 km² CAPITAL: GOIÂNIA QUANTIDADE DE MUNICIPIOS: 243</p>
<p>SÃO PAULO</p> 	<p>PARANÁ</p> 	<p>SIGLA: PR REGIAO: SUL EXTENSÃO TERRITORIAL: 199.307 km² CAPITAL: CURITIBA QUANTIDADE DE MUNICIPIOS: 399</p>	<p>SIGLA: SP REGIAO: SUDESTE EXTENSÃO TERRITORIAL: 248.222 km² CAPITAL: SÃO PAULO QUANTIDADE DE MUNICIPIOS: 645</p>
<p>SANTA CATARINA</p> 	<p>RIO GRANDE DO SUL</p> 	<p>SIGLA: RS REGIAO: SUL EXTENSÃO TERRITORIAL: 281.730 km² CAPITAL: PORTO ALEGRE QUANTIDADE DE MUNICIPIOS: 497</p>	<p>SIGLA: SC REGIAO: SUL EXTENSÃO TERRITORIAL: 95.736 km² CAPITAL: FLORIANÓPOLIS QUANTIDADE DE MUNICIPIOS: 295</p>

## DOMINÓ GEOGRÁFICO

<p>DISTRITO FEDERAL</p>  <p>CAPITAL DO BRASIL</p>	<p>BRASÍLIA</p>  <p>ARACAJU</p>
<p>SERGIPE</p>  <p>MACEIO</p>	<p>ALAGOAS</p>  <p>RECIFE</p>
<p>ACRE</p>  <p>MANAUS</p>	<p>AMAZONAS</p>  <p>MACAPÁ</p>
<p>BAHIA</p>  <p>FORTALEZA</p>	<p>ARAPÁ</p>  <p>SALVADOR</p>
<p>CEARÁ</p>  <p>VITORIA</p>	<p>ESPÍRITO SANTO</p>  <p>GOIÂNIA</p>
<p>GOIÁS</p>  <p>SAO PAULO</p>	<p>MARANHÃO</p>  <p>CURITIBA</p>
<p>MATO GROSSO</p>  <p>BELO HORIZONTE</p>	<p>MINAS GERAIS</p>  <p>CRISTO GRANDE</p>

<p>MATO GROSSO DO SUL</p>  <p>BELEM</p>	<p>PARA</p>  <p>JOAO PESSOA</p>
<p>PARNABA</p>  <p>CURITIBA</p>	<p>PARANA</p>  <p>RECIFE</p>
<p>PERNAMBUCO</p>  <p>TERESINA</p>	<p>PIAU</p>  <p>RIO DE JANEIRO</p>
<p>RIO DE JANEIRO</p>  <p>NATAL</p>	<p>RIO GRANDE DO NORTE</p>  <p>PORTO ALEGRE</p>
<p>RIO GRANDE DO SUL</p>  <p>PORTO VELHO</p>	<p>RONDOIA</p>  <p>BOA VISTA</p>
<p>RORAIMA</p>  <p>FLORIANOPOLIS</p>	<p>SANTA CATARINA</p>  <p>SÃO PAULO</p>
<p>SÃO PAULO</p>  <p>PALMAS</p>	<p>TOCANTINS</p>  <p>SEDE DA CAPITAL DO BRASIL</p>

## JOGO DA MEMÓRIA E DE CARTAS DE HISTÓRIA E GEOGRAFIA

QUAL É O ESTADO EM QUE MORAMOS?	<p>PARANÁ</p> 	LIMITE NATURAL	<p>SÃO AQUELES QUE NÃO FORAM ESTABELECIDOS PELO SER HUMANO, POR EXEMPLO, UM RIO.</p>  <p>RESERVA CAMBÉZINHO</p>
QUAL É O MUNICÍPIO EM QUE MORAMOS?	<p>CAMBÉ</p> 	LIMITE HUMANIZADO	<p>SÃO AQUELES ESTABELECIDOS PELO SER HUMANO, POR EXEMPLO, UMA PONTE.</p>  <p>PONTE RIO NITERVI</p>
PODER LEGISLATIVO	<p>EU ABRENDO AS LEIS</p>  <p>LEGISLATIVO</p>	LIMITE	<p>DESIGNA A SEPARAÇÃO ENTRE UM MUNICÍPIO E OUTRO</p> 
PODER JUDICIÁRIO	<p>EU ABRENDO AS LEIS</p>  <p>JUDICIÁRIO</p>	DIVISA	<p>DESIGNA A SEPARAÇÃO ENTRE UM ESTADO E OUTRO</p> 
FRONTEIRA	<p>DESIGNA A SEPARAÇÃO ENTRE UM PAÍS E OUTRO</p>  <p>Fronteira</p>	FAZ PARTE DO PODER EXECUTIVO	 <p>PALÁCIO DO PLANALTO PREFEITO/GOVERNADOR/PRESIDENTE DA REPÚBLICA</p>
O QUE MARCA A DIVISA ENTRE O ESTADO DO PARANÁ E O ESTADO DE SÃO PAULO?	<p>RIO PARANAPANEMA</p> 	FAZ PARTE DO PODER JUDICIÁRIO	 <p>SUPREMO TRIBUNAL FEDERAL JACQUES MARQUADON/DESA/SECRETÁRIOS DO SUPREMO TRIBUNAL FEDERAL</p>
O QUE MARCA A FRONTEIRA ENTRE O BRASIL E O PARAGUAI?	<p>PONTE DA AMIZADE</p> 	FAZ PARTE DO PODER LEGISLATIVO	 <p>CÂMARA DOS DEPUTADOS DEPUTADOS/SENADORES/VEREADORES</p>
PODER EXECUTIVO	<p>EU ABRENDO AS LEIS</p>  <p>EXECUTIVO</p>	QUEM ESTAVA NO BRASIL ANTES DOS PORTUGUESES?	<p>OS ÍNDIOS</p>  <p>OBRA: DESENHARQUE DE CABRAL. PINTOR: OSCAR PEREIRA DA SILVA. MUSEU PAULISTA.</p>

QUAIS FORAM OS PRINCIPAIS PRODUTOS QUE OS PORTUGUESES EXPLORAVAM NO BRASIL?



QUAL É O MENOR PAÍS DO MUNDO EM EXTENSÃO TERRITORIAL?



QUEM OS PORTUGUESES ESCRAVIZAVAM NO BRASIL?



QUAL É O MAIOR PAÍS DO MUNDO EM EXTENSÃO TERRITORIAL?



QUAL FOI A PRIMEIRA CAPITAL DO BRASIL?



QUAL É A CIDADE MAIS POPULOSA DO PARANÁ?



## APÊNDICE E - FONTE DAS IMAGENS DO PRODUTO

IMAGEM	FONTE
<b>MAPA DO PARANÁ</b>	<a href="https://www.istockphoto.com/br/fotos/paran%C3%A1">https://www.istockphoto.com/br/fotos/paran%C3%A1</a> Acesso em: 31 ago. 2022. TAMANHO ORIGINAL 13X10.
<b>MAPA DE CAMBÉ</b>	<a href="https://www.viajeparana.com/Cambe">https://www.viajeparana.com/Cambe</a> Acesso em: 31 ago. 2022. TAMANHO ORIGINAL 12X10.
<b>LIMITE NATURAL</b>	<a href="https://altamontanha.com/o-vale-do-cambezinho/">https://altamontanha.com/o-vale-do-cambezinho/</a> Acesso em: 31 ago. 2022. - TAMANHO ORIGINAL 07X06
<b>LIMITE HUMANIZADO</b>	<a href="https://www.atribunarj.com.br/ponte-rio-niteroi-completa-48-anos/">https://www.atribunarj.com.br/ponte-rio-niteroi-completa-48-anos/</a> - Acesso em: 31 ago. 2022. - TAMANHO ORIGINAL 14X07
<b>LIMITE</b>	<a href="https://www.viajeparana.com/Cambe">https://www.viajeparana.com/Cambe</a> TAMANHO ORIGINAL 12X10. Acesso em: 31 ago. 2022. - TAMANHO ORIGINAL 12X10
<b>DIVISA</b>	<a href="https://pt.foursquare.com/v/divisa-paran%C3%A1--santa-catarina/4e99c48d722edf21e225dd40?openPhotoId=50a51a51e4b05d87e694ccd0">https://pt.foursquare.com/v/divisa-paran%C3%A1--santa-catarina/4e99c48d722edf21e225dd40?openPhotoId=50a51a51e4b05d87e694ccd0</a> Acesso em: 31 ago. 2022.- TAMANHO ORIGINAL 16X12.
<b>FRONTEIRA</b>	<a href="https://br.pinterest.com/pin/364932376034558854/">https://br.pinterest.com/pin/364932376034558854/</a> . Acesso em: 31 ago. 2022. TAMANHO ORIGINAL: 22X10
<b>RIO PARANAPANEMA</b>	<a href="https://www.ovictoriano.com.br/page/noticia/dia-do-rio-paranapanema-tera-webinar-sobre-os-reservatorios">https://www.ovictoriano.com.br/page/noticia/dia-do-rio-paranapanema-tera-webinar-sobre-os-reservatorios</a> . Acesso em: 31 ago. 2022. - TAMANHO ORIGINAL: 17X10.
<b>PONTE DA AMIZADE</b>	<a href="https://rotasdeviagem.com.br/historia-e-curiosidades-sobre-a-simbolica-ponte-da-amizade/">https://rotasdeviagem.com.br/historia-e-curiosidades-sobre-a-simbolica-ponte-da-amizade/</a> Acesso em: 31 ago. 2022. - TAMANHO ORIGINAL: 18X10.
<b>PODER EXECUTIVO</b>	<a href="https://informaparaiba.com.br/2021/08/26/a-separacao-dos-tres-poderes-executivo-legislativo-e-judiciario/">https://informaparaiba.com.br/2021/08/26/a-separacao-dos-tres-poderes-executivo-legislativo-e-judiciario/</a> - Acesso em: 31 ago. 2022. TAMANHO ORIGINAL: 11X10.

<b>PODER LEGISLATIVO</b>	<a href="https://informaparaiba.com.br/2021/08/26/a-separacao-dos-tres-poderes-executivo-legislativo-e-judiciario/">https://informaparaiba.com.br/2021/08/26/a-separacao-dos-tres-poderes-executivo-legislativo-e-judiciario/</a> - Acesso em: 31 ago. 2022. TAMANHO ORIGINAL: 11X10.
<b>PODER JUDICIÁRIO</b>	<a href="https://informaparaiba.com.br/2021/08/26/a-separacao-dos-tres-poderes-executivo-legislativo-e-judiciario/">https://informaparaiba.com.br/2021/08/26/a-separacao-dos-tres-poderes-executivo-legislativo-e-judiciario/</a> - Acesso em: 31 ago. 2022. TAMANHO ORIGINAL: 11X10.
<b>PREFEITO/PRESIDENTE</b>	<a href="https://www.brasildefato.com.br/2020/07/26/video-i-como-funciona-o-poder-executivo">https://www.brasildefato.com.br/2020/07/26/video-i-como-funciona-o-poder-executivo</a> - Acesso em: 31 ago. 2022. TAMANHO ORIGINAL: 15X11.
<b>JUÍZES/DESEMBARGADORES/MINISTROS</b>	<a href="https://www.poder360.com.br/governo/stf-mantem-demarcacao-de-terras-indigenas-no-ministerio-da-justica/">https://www.poder360.com.br/governo/stf-mantem-demarcacao-de-terras-indigenas-no-ministerio-da-justica/</a> Acesso em: 31 ago. 2022. - TAMANHO ORIGINAL 16X10.
<b>DEPUTADOS/SENHADORES/VEREADORES</b>	<a href="https://previdenciaria.com/blog/projeto-de-lei-preve-o-desconto-de-honorarios-advocaticios-diretamente-de-beneficio-administrativo/">https://previdenciaria.com/blog/projeto-de-lei-preve-o-desconto-de-honorarios-advocaticios-diretamente-de-beneficio-administrativo/</a> Acesso em: 31 ago. 2022. - TAMANHO ORIGINAL 15X10.
<b>ÍNDIOS</b>	<a href="https://mirim.org/pt-br/antes-de-cabral">https://mirim.org/pt-br/antes-de-cabral</a> Acesso em: 31 ago. 2022. - TAMANHO ORIGINAL: 08X05.
<b>PAU-BRASIL</b>	<a href="https://escolakids.uol.com.br/historia/os-primeiros-anos-do-brasil.htm">https://escolakids.uol.com.br/historia/os-primeiros-anos-do-brasil.htm</a> Acesso em: 31 ago. 2022. - TAMANHO ORIGINAL: 17X11.
<b>ÍNDIOS E AFRICANOS</b>	<a href="https://www.historiadomundo.com.br/idade-moderna/escravidao-no-brasil-colonial.htm">https://www.historiadomundo.com.br/idade-moderna/escravidao-no-brasil-colonial.htm</a> Acesso em: 31 ago. 2022. - TAMANHO ORIGINAL: 14X10
<b>SALVADOR</b>	<a href="https://suportegeografico77.blogspot.com/2018/11/o-estado-da-bahia.html">https://suportegeografico77.blogspot.com/2018/11/o-estado-da-bahia.html</a> ACESSO EM 01/09 Acesso em: 31 ago. 2022. TAMANHO ORIGINAL 16X15.
<b>VATICANO</b>	<a href="https://pt.wikipedia.org/wiki/Vaticano">https://pt.wikipedia.org/wiki/Vaticano</a> Acesso em: 31 ago. 2022. - TAMANHO ORIGINAL 06X05.
<b>RUSSIA</b>	<a href="https://www.vectorstock.com/royalty-free-vector/russia-map-icon-flat-style-vector-11365000">https://www.vectorstock.com/royalty-free-vector/russia-map-icon-flat-style-vector-11365000</a> Acesso em: 31 ago. 2022. - TAMANHO ORIGINAL 12X10.

<b>DISTRITO FEDERAL</b>	<a href="https://www.istockphoto.com/br/search/2/image?mediatype=illustration&amp;phrase=distrito+federal">https://www.istockphoto.com/br/search/2/image?mediatype=illustration&amp;phrase=distrito+federal</a> Acesso em: 31 ago. 2022. - TAMANHO ORIGINAL 10X11
<b>BRASÍLIA</b>	<a href="https://www.istockphoto.com/br/search/2/image?mediatype=illustration&amp;phrase=distrito+federal">https://www.istockphoto.com/br/search/2/image?mediatype=illustration&amp;phrase=distrito+federal</a> Acesso em: 31 ago. 2022. - TAMANHO ORIGINAL 10X11
<b>SERGIPE</b>	<a href="https://congressoemfoco.uol.com.br/projeto-bula/reportagem/os-barrados-pela-ficha-limpa-em-sergipe-2/">https://congressoemfoco.uol.com.br/projeto-bula/reportagem/os-barrados-pela-ficha-limpa-em-sergipe-2/</a> Acesso em: 31 ago. 2022. - TAMANHO ORIGINAL 09X10
<b>ALAGOAS</b>	<a href="https://suportegeografico77.blogspot.com/2018/11/o-estado-de-alagoas.html">https://suportegeografico77.blogspot.com/2018/11/o-estado-de-alagoas.html</a> - tamanho original 15X11 - Acesso em: 31 ago. 2022.
<b>ACRE</b>	<a href="https://www.canstockphoto.com.br/mapa-acre-32726191.html">https://www.canstockphoto.com.br/mapa-acre-32726191.html</a> – Acesso em: 31 ago. 2022. TAMANHO ORIGINAL 07X06
<b>AMAZONAS</b>	<a href="https://oralsin.com.br/atendimento/franquias">https://oralsin.com.br/atendimento/franquias</a> – Acesso em: 31 ago. 2022. TAMANHO ORIGINAL 06X04
<b>AMAPÁ</b>	<a href="https://www.istockphoto.com/br/fotos/estado-do-amap%C3%A1">https://www.istockphoto.com/br/fotos/estado-do-amap%C3%A1</a> Acesso em: 31 ago. 2022. TAMANHO ORIGINAL 12x12.
<b>BAHIA</b>	<a href="https://www.osarrafo.com.br/v1/2016/10/20/mapa-das-cidades-digitais-bahia/">https://www.osarrafo.com.br/v1/2016/10/20/mapa-das-cidades-digitais-bahia/</a> Acesso em: 31 ago. 2022. TAMANHO ORIGINAL 10x10.
<b>CEARÁ</b>	<a href="https://www.mapabrava.com.br/ceara">https://www.mapabrava.com.br/ceara</a> Acesso em: 31 ago. 2022. TAMANHO ORIGINAL 07x09
<b>ESPÍRITO SANTO</b>	<a href="https://www.shutterstock.com/pt/search/mapa-espírito-santo-brasil?image_type=vector">https://www.shutterstock.com/pt/search/mapa-espírito-santo-brasil?image_type=vector</a> Acesso em: 31 ago. 2022. TAMANHO ORIGINAL 08X06.
<b>GOIÁS</b>	<a href="http://bluseeds.com.br/representantes/">http://bluseeds.com.br/representantes/</a> Acesso em: 31 ago. 2022. TAMANHO ORIGINAL 10X10.
<b>MARANHÃO</b>	<a href="https://www.shutterstock.com/pt/search/maranhao-mapa">https://www.shutterstock.com/pt/search/maranhao-mapa</a> – Acesso em: 31 ago. 2022. TAMANHO ORIGINAL 05X06.
<b>MATO GROSSO</b>	<a href="https://www.istockphoto.com/br/search/2/image?phrase=estado+do+mato+grosso">https://www.istockphoto.com/br/search/2/image?phrase=estado+do+mato+grosso</a> – Acesso em: 31 ago. 2022. TAMANHO ORIGINAL 12X09.
<b>MINAS GERAIS</b>	<a href="https://provernet.net/areas-de-atuacao/mapa-minas-gerais/">https://provernet.net/areas-de-atuacao/mapa-minas-gerais/</a> - - Acesso em: 31 ago. 2022. TAMANHO ORIGINAL 11X09.
<b>MATO GROSSO DO SUL</b>	<a href="https://www.istockphoto.com/br/search/2/image?mediatype=illustration&amp;phrase=estado+do+mato+grosso+do+sul">https://www.istockphoto.com/br/search/2/image?mediatype=illustration&amp;phrase=estado+do+mato+grosso+do+sul</a> Acesso em: 31 ago. 2022. TAMANHO ORIGINAL 11X09.
<b>PARÁ</b>	<a href="https://educa.ibge.gov.br/templates/ibge_educar_crianças/b_rincadeiras/quebra-cabeca-mapa/brasil.html">https://educa.ibge.gov.br/templates/ibge_educar_crianças/b_rincadeiras/quebra-cabeca-mapa/brasil.html</a> Acesso em: 31 ago. 2022. TAMANHO ORIGINAL 12X12

<b>PARAÍBA</b>	<a href="https://congressoemfoco.uol.com.br/projeto-bula/reportagem/os-barrados-pela-ficha-limpa-na-paraiba-2/">https://congressoemfoco.uol.com.br/projeto-bula/reportagem/os-barrados-pela-ficha-limpa-na-paraiba-2/</a> - Acesso em: 31 ago. 2022. TAMANHO ORIGINAL 13X08
<b>PARANÁ</b>	<a href="https://www.istockphoto.com/br/fotos/paran%C3%A1">https://www.istockphoto.com/br/fotos/paran%C3%A1</a> Acesso em: 31 ago. 2022. TAMANHO ORIGINAL 13X10
<b>PERNAMBUCO</b>	<a href="https://www.canstockphoto.com.br/ilustracao/mapa-de-pernambuco-brasil.html">https://www.canstockphoto.com.br/ilustracao/mapa-de-pernambuco-brasil.html</a> Acesso em: 31 ago. 2022. TAMANHO ORIGINAL 07X06
<b>PIAUI</b>	<a href="http://www.splink.org.br/showNetwork?PI++20079999">http://www.splink.org.br/showNetwork?PI++20079999</a> – Acesso em: 31 ago. 2022. TAMANHO ORIGINAL 14X12
<b>RIO DE JANEIRO</b>	<a href="https://imagensemoldes.com.br/mapa-rio-de-janeiro-png/">https://imagensemoldes.com.br/mapa-rio-de-janeiro-png/</a> Acesso em: 04 set. 2022 - TAMANHO ORIGINAL 12X09
<b>RIO GRANDE DO NORTE</b>	<a href="https://www.vectorstock.com/royalty-free-vector/map-of-rio-grande-do-norte-vector-7262473">https://www.vectorstock.com/royalty-free-vector/map-of-rio-grande-do-norte-vector-7262473</a> . - Acesso em: 31 ago. 2022. TAMANHO ORIGINAL 15X12
<b>RIO GRANDE DO SUL</b>	<a href="https://www.gratispng.com/baixar/rio-grande-do-sul.html">https://www.gratispng.com/baixar/rio-grande-do-sul.html</a> - Acesso em: 31 ago. 2022. TAMANHO ORIGINAL 12X10
<b>RONDÔNIA</b>	<a href="https://www.canstockphoto.com.br/mapa-3d-illustration-rondonia-41656763.html">https://www.canstockphoto.com.br/mapa-3d-illustration-rondonia-41656763.html</a> - Acesso em: 31 ago. 2022. TAMANHO ORIGINAL 08X06
<b>RORAIMA</b>	<a href="https://www.shutterstock.com/pt/search/roraima">https://www.shutterstock.com/pt/search/roraima</a> <b>ACESSO EM 04/09/2022</b> - Acesso em: 31 ago. 2022. TAMANHO ORIGINAL 06X07
<b>SANTA CATARINA</b>	<a href="https://www.istockphoto.com/pt/search/2/image?mediatype=illustration&amp;phrase=santa+catarina">https://www.istockphoto.com/pt/search/2/image?mediatype=illustration&amp;phrase=santa+catarina</a> Acesso em: 31 ago. 2022. TAMANHO ORIGINAL 12X09
<b>SÃO PAULO</b>	<a href="https://www.encontrasaopaulo.com.br/agenda/mapas-de-sao-paulo/">https://www.encontrasaopaulo.com.br/agenda/mapas-de-sao-paulo/</a> Acesso em: 31 ago. 2022. TAMANHO ORIGINAL 12X09
<b>TOCANTINS</b>	<a href="https://congressoemfoco.uol.com.br/projeto-bula/reportagem/os-barrados-pela-ficha-limpa-em-tocantins-2/">https://congressoemfoco.uol.com.br/projeto-bula/reportagem/os-barrados-pela-ficha-limpa-em-tocantins-2/</a> Acesso em: 31 ago. 2022. TAMANHO ORIGINAL 06X10.
<b>IMAGEM DO QUEBRACABEÇA</b>	<a href="https://www.infoescola.com/geografia/regioes-e-estados-brasileiros/">https://www.infoescola.com/geografia/regioes-e-estados-brasileiros/</a> . Acesso em: 31 ago. 2022. TAMANHO ORIGINAL 15X17
<b>Características de cada Estado</b>	<a href="https://brasilecola.uol.com.br/brasil/estados-brasil.htm">https://brasilecola.uol.com.br/brasil/estados-brasil.htm</a> Acesso em: 5 ago. 2022.