

**UNIVERSIDADE FEDERAL TECNOLÓGICA FEDERAL
TECNOLÓGICA DO PARANÁ**

Multicampi Cornélio Procópio e Londrina
Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Humana,
Sociais e da Natureza

Mariana Alcantara Parra

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

**CORNÉLIO PROCÓPIO
2023**

MARIANA ALCANTARA PARRA

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

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

Produto Educacional apresentado 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.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Dominó Geográfico.....	9
Figura 2 – Jogo da Memória de História e Geografia	11
Figura 3 – Jogo de Cartas de História e Geografia.....	13
Figura 4 – Quebra-cabeça geográfico.....	14

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	4
1. DESCRIÇÃO TÉCNICA DO PRODUTO EDUCACIONAL	5
2. JOGOS EDUCACIONAIS DE HISTÓRIA E GEOGRAFIA PARA OS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL TÉCNICA DO PRODUTO EDUCACIONAL	6
3. OFICINA JOGOS EDUCACIONAIS PARA AS DISCIPLINAS DE HISTÓRIA E GEOGRAFIA DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL	8
4. DESCRIÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL	9
4.1. Dominó geográfico	9
4.2. Jogo da memória de História e Geografia	10
4.3. Jogo de cartas de História e Geografia	13
4.4. Quebra-cabeça geográfico	14
REFERÊNCIAS	16
APÊNDICE A – MANUAIS DO PRODUTO EDUCACIONAL	17
APÊNDICE B – ARTE FINAL DO PRODUTO	27
APÊNDICE C – FONTE DAS IMAGENS DO PRODUTO	35

APRESENTAÇÃO

Este caderno de apresentação é fruto do Produto Educacional “Jogos Educacionais para o ensino de História e Geografia para os alunos do quarto e quinto anos dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental”. Este produto, faz parte da dissertação “Jogos Educacionais para as Disciplinas de História e Geografia para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental”, que consiste em um Kit de jogos manipuláveis, sendo eles: “Dominó Geográfico”, “Jogo da Memória e de Cartas de História e Geografia” e “Quebra-Cabeça Geográfico”. A sua testagem ocorreu em um grupo de 17 pessoas, sendo elas professoras e coordenadoras em um Município localizado ao Norte do Paraná. A aplicação ocorreu em apenas um encontro com estes profissionais da educação, porém primeiramente no mês anterior a aplicação da oficina, foi realizada uma reunião com a secretária de educação deste Município para a apresentação do material e para a sua aprovação. Assim que foi aprovado, definiu-se o local de aplicação em um Colégio Estadual do mesmo Município, que ocorreu no mês de dezembro de 2022.

1. DESCRIÇÃO TÉCNICA DO PRODUTO EDUCACIONAL

Origem do produto: Dissertação “Jogos Educacionais para as Disciplinas de História e Geografia para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental”.

Área do conhecimento: Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza

Finalidade: Contribuir com a formação de professores para a utilização de uma nova metodologia de ensino utilizando-se de jogos manipuláveis.

Público-alvo: Profissionais da Educação, professores, coordenadores e gestores.

Categoria deste produto: Oficina de aplicação presencial.

Estruturação do Produto: Oficina organizada em uma etapa, com a aplicação, coleta de dados e avaliação do Produto.

Prototipação do produto: membros do Grupo de Estudo e Pesquisa em Educação Matemática com Ação Transdisciplinar (GEPEMAT) da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – campus de Cornélio Procópio

Aplicação do produto: Oficina com Professores e coordenadoras de um município localizado ao Norte do Paraná.

Disponibilidade: Irrestrita, com a preservação dos direitos autorais.

Divulgação: Em formato físico.

Idioma: português

Cidade: Cornélio Procópio - Paraná

País: Brasil

Ano: 2023

2. JOGOS EDUCACIONAIS DE HISTÓRIA E GEOGRAFIA PARA OS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL TÉCNICA DO PRODUTO EDUCACIONAL

O ensino e aprendizado das disciplinas de História e Geografia muitas vezes pode ser encontrado conteúdos de difícil compreensão por parte dos estudantes o que leva a uma maior dificuldade de assimilação destes conceitos.

Refletindo sobre este fato e com a vivência em sala de aula, viu-se a necessidade de uma metodologia diferenciada para o processo de ensino e aprendizado destas disciplinas. Uma metodologia que levasse ao educando a compreender de uma forma mais dinâmica e agradável tais conteúdos, com isso a ideia da utilização de jogos educacionais para estas disciplinas foi muito considerada.

De acordo com Macedo, Petty e Passos (2005), o brincar é muito importante para o desenvolvimento humano e é a principal atividade da criança, quando não estão envolvidas nas atividades básicas para a sua sobrevivência como o descanso e alimentação. As crianças em sua maioria brincam, pois, esta atividade é prazerosa, divertida e interessante, tornando-se sério, pois desenvolve a atenção e concentração.

Ainda de acordo com estes autores, o jogar é sucessor mais importante do brincar, pois ele é o brincar em um contexto de regras com um objetivo predeterminado. Jogar corretamente de acordo com as tarefas e objetivos diferencia-se do jogar bem, ou seja, da qualidade e do resultado das definições ou dos riscos.

Fuentes (2005) considera que uma propriedade importante no que se diz respeito ao jogo, revelando que o jogo possui um caráter voluntário, comparado a motivação intrínseca. Essa motivação faz parte da criança, que as leva a dar início à muitas brincadeiras, sem o auxílio do adulto.

O mesmo autor também considera que o jogo deve ser retratado como uma ferramenta que incentiva a aprendizagem, pois auxilia a criança a organizar habilidades e destrezas, realizando um papel positivo sobre o desenvolvimento psicológico. É necessário proporcionar tal atividade para a criança por bastante tempo, deixando a ideia de que a brincadeira é não se relaciona com a aprendizagem, destacando que a diversão e o lazer proveniente da atividade lúdica também fazem parte da aquisição de saberes e habilidades (FUENTES, 2005).

O que se compreende como jogo ou brincadeira, abrange várias práticas e atividades, tudo o que os indivíduos conseguem enxergar pode fazer parte da brincadeira. O mundo mágico do jogo torna possível diversas correlações para alcançar várias realizações. As ações do jogo são resultado da ilusão, da felicidade e da confiança. No jogo é possível conseguir tudo o que se deseja, resultando como benefício a vontade de realização e entusiasmo (ORTIZ, 2005).

O jogo é uma parte importante no desenvolvimento integral da criança e essencial conforme o conhecimento dos interesses lúdicos, seu crescimento, evolução e sua análise sistemática são fundamentais para a vida (ORTIZ, 2005).

3. OFICINA JOGOS EDUCACIONAIS PARA AS DISCIPLINAS DE HISTÓRIA E GEOGRAFIA DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

A aplicação do Produto Educacional, ocorreu por meio de uma oficina, em um Município localizado ao norte do Paraná, no dia 02 de dezembro de 2022. Para a realização desta oficina, no mês de outubro de 2022, foi realizado um primeiro contato com a assessora das escolas desse município para explicar o projeto e a pesquisa. Após isso, no mês seguinte, foi realizada uma reunião com a secretária de educação do mesmo Município, em que foi explanada a pesquisa, seus objetivos, como também foi levado o kit de jogos que fazem parte do Produto para a secretária conhecer um pouco mais sobre a pesquisa.

Esta reunião foi muito produtiva, pois a secretária compreendeu a pesquisa como um todo e se mostrou-se interessada.

Assim, foi possível realizar o convite para aplicação da oficina de formação sobre o Produto Educacional com os professores de História e Geografia do quarto e quinto anos do Ensino Fundamental desta rede de ensino. O convite foi aceito e o próximo passo foi o encaminhamento de um vídeo de sensibilização para esses professores, em que foi retratado o objetivo dessa formação, os jogos educacionais em questão, em forma de um convite para eles.

A oficina ocorreu no Colégio Estadual Olavo Bilac do próprio município, onde foi cedido o espaço para a sua aplicação. Participaram um total de 17 pessoas, entre professores e coordenadores, com o seu horário de aplicação que transcorreu das 8h às 11h30, do dia 02 de dezembro de 2022.

Os professores participaram ativamente desta formação, relatando sua prática em sala de aula e refletindo como os jogos podem auxiliar no processo de ensino e aprendizagem tal como a relevância, o despertar que ocorre nos estudantes para sintetizarem o conteúdo proposto.

4. DESCRIÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL

Como retratado acima, o Produto em questão é um Kit de jogos educacionais para as disciplinas de História e Geografia para o quarto e quinto anos do Fundamental.

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.

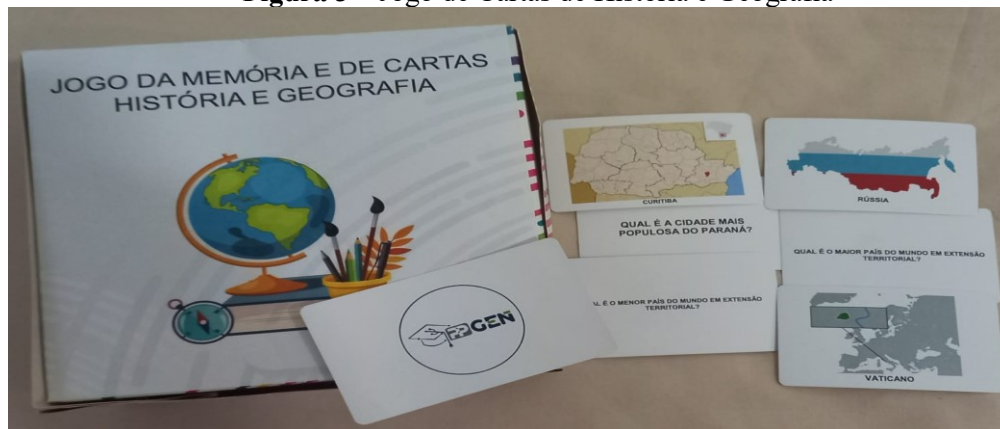
Os conteúdos empregados são, “O Brasil Colônia”, “Os Três Poderes do Brasil” e “Localização e Delimitação Geográfica”. Ressalta-se a possibilidade de jogar de duas formas, uma como Jogo da Memória e a outra como Jogo de Cartas. Os conteúdos são aqueles presentes no Currículo da Prefeitura de Cambé (CAMBÉ, 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 aquela 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

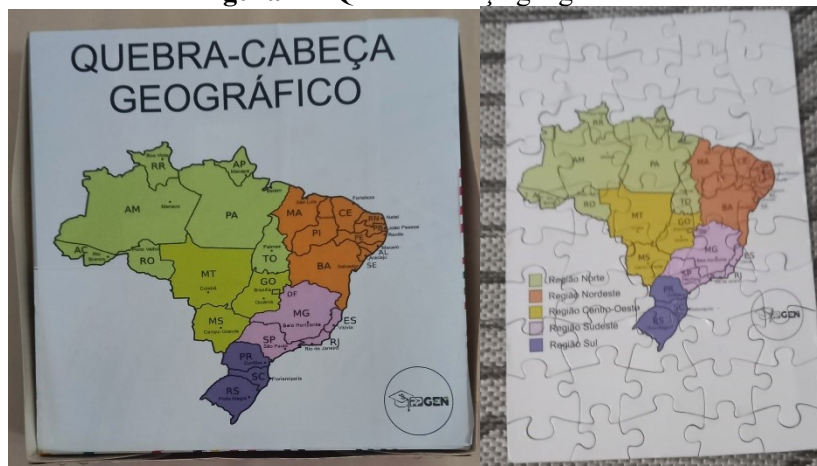
jogam o dado novamente. O número de jogadores é de 2 à 4, seu conteúdo são as 5 regiões do Brasil, contém 50 peças e 26 cartas.

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)

REFERÊNCIAS

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. Acesso em: 10 maio 2023.

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

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

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. “O espírito do jogo”. *In: Os Jogos e o Lúdico na Aprendizagem Escolar*. Porto Alegre, Artmed, p. 105-107, 2005.

ORTIZ, Jesús Paredes. Aproximação teórica à realidade do jogo. *In: Aprendizagem através do jogo*. Porto Alegre, Artmed, p. 9-28, 2005.

APÊNDICE A – MANUAIS DO 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

ESTADO	CAPITAL
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

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

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

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











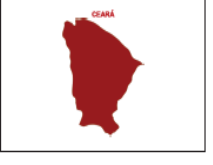



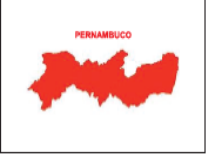

APÊNDICE B – ARTE FINAL DO PRODUTO













QUEBRA-CABEÇA GEOGRÁFICO






























CARTAS DO QUEBRA-CABEÇA GEOGRÁFICO

 <p>RORAIMA</p>	 <p>TOCANTINS</p>	<p>SIGLA: TO REGIAO: NORTE EXTENSÃO TERRITORIAL: 277.720 km² CAPITAL: PALMAS QUANTIDADE DE MUNICIPIOS: 139</p>	<p>SIGLA: RR REGIAO: NORTE EXTENSÃO TERRITORIAL: 224.273 km² CAPITAL: BOA VISTA QUANTIDADE DE MUNICIPIOS: 15</p>
 <p>AMAZONAS</p>	 <p>RONDÔNIA</p>	<p>SIGLA: RO REGIAO: NORTE EXTENSÃO TERRITORIAL: 237.590.543 km² CAPITAL: PORTO VELHO QUANTIDADE DE MUNICIPIOS: 52</p>	<p>SIGLA: AM REGIAO: NORTE EXTENSÃO TERRITORIAL: 1.559.188.117 km² CAPITAL: MANAUS QUANTIDADE DE MUNICIPIOS: 62</p>
 <p>AMAPÁ</p>	 <p>ACRE</p>	<p>SIGLA: AC REGIAO: NORTE EXTENSÃO TERRITORIAL: 164.123.738 km² CAPITAL: RIO BRANCO QUANTIDADE DE MUNICIPIOS: 22</p>	<p>SIGLA: AP REGIAO: NORTE EXTENSÃO TERRITORIAL: 142.470.462 km² CAPITAL: MACAPÁ QUANTIDADE DE MUNICIPIOS: 16</p>
 <p>PARÁ</p>	 <p>MARANHÃO</p>	<p>SIGLA: MA REGIAO: NORDESTE EXTENSÃO TERRITORIAL: 329.642 km² CAPITAL: SÃO LUÍS QUANTIDADE DE MUNICIPIOS: 217</p>	<p>SIGLA: PA REGIAO: NORTE EXTENSÃO TERRITORIAL: 1.245.459 km² CAPITAL: BELÉM QUANTIDADE DE MUNICIPIOS: 144</p>
 <p>PIAUI</p>	 <p>PARAIBA</p>	<p>SIGLA: PB REGIAO: NORDESTE EXTENSÃO TERRITORIAL: 56.469 km² CAPITAL: JOÃO PESSOA QUANTIDADE DE MUNICIPIOS: 223</p>	<p>SIGLA: PI REGIAO: NORDESTE EXTENSÃO TERRITORIAL: 251.577 km² CAPITAL: TERESINA QUANTIDADE DE MUNICIPIOS: 224</p>
 <p>CEARÁ</p>	 <p>SERGIPE</p>	<p>SIGLA: SE REGIAO: NORDESTE EXTENSÃO TERRITORIAL: 21.915 km² CAPITAL: ARACAJU QUANTIDADE DE MUNICIPIOS: 75</p>	<p>SIGLA: CE REGIAO: NORDESTE EXTENSÃO TERRITORIAL: 149.894 km² CAPITAL: FORTALEZA QUANTIDADE DE MUNICIPIOS: 184</p>
 <p>RIO GRANDE DO NORTE</p>	 <p>ALAGOAS</p>	<p>SIGLA: AL REGIAO: NORDESTE EXTENSÃO TERRITORIAL: 27.848 km² CAPITAL: MACEIÓ QUANTIDADE DE MUNICIPIOS: 102</p>	<p>SIGLA: RN REGIAO: NORDESTE EXTENSÃO TERRITORIAL: 52.809 Km² CAPITAL: NATAL QUANTIDADE DE MUNICIPIOS: 167</p>
 <p>PERNAMBUCO</p>	 <p>BAHIA</p>	<p>SIGLA: BA REGIAO: NORDESTE EXTENSÃO TERRITORIAL: 564.733 Km² CAPITAL: SALVADOR QUANTIDADE DE MUNICIPIOS: 417</p>	<p>SIGLA: PE REGIAO: NORDESTE EXTENSÃO TERRITORIAL: 98.149 km² CAPITAL: RECIFE QUANTIDADE DE MUNICIPIOS: 185</p>
















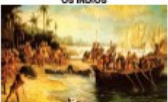
<p>MATO GROSSO</p> 	<p>RIO DE JANEIRO</p> 	<p>SIGLA: RJ REGIAO: SUDESTE EXTENSÃO TERRITORIAL: 43.780 Km² CAPITAL: RIO DE JANEIRO QUANTIDADE DE MUNICIPIOS: 92</p>	<p>SIGLA: MT REGIAO: CENTRO-OESTE EXTENSÃO TERRITORIAL: 903.378 km² CAPITAL: CUIABÁ QUANTIDADE DE MUNICIPIOS: 141</p>
<p>MATO GROSSO DO SUL</p> 	<p>ESPIRITO SANTO</p> 	<p>SIGLA: ES REGIAO: SUDESTE EXTENSÃO TERRITORIAL: 46.095 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>PERNAMBUCO</p>  <p>RECIFE</p>	<p>ALAGOAS</p>  <p>RECIFE BRANCO</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>SÃO LUÍS</p>	<p>PARANÁ</p>  <p>CURITIBA</p>
<p>MATO GROSSO</p>  <p>SÉDIO NUNES</p>	<p>MINAS GERAIS</p>  <p>CRISTÓVÃO COLUMBO</p>

<p>MATO GROSSO DO SUL</p>  <p>SELÉN</p>	<p>PARÁ</p>  <p>JOÃO PESSOA</p>
<p>PARANÁ</p>  <p>CURITIBA</p>	<p>PARANÁ</p>  <p>RECIFE</p>
<p>PERNAMBUCO</p>  <p>TERESINA</p>	<p>PIAUÍ</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>RONDÔNIA</p>  <p>BOA VISTA</p>
<p>RORAIMA</p>  <p>FLORIANÓPOLIS</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 AGUÍLES QUE NÃO FORAM ESTABELECIDOS PELO SER HUMANO, POR EXEMPLO, UM RIO.</p>  <p>RESERVA CAMBÉSIO</p>
QUAL É O MUNICÍPIO EM QUE MORAMOS?	<p>CAMBÉ</p> 	LIMITE HUMANIZADO	<p>SÃO AGUÍLES ESTABELECIDOS PELO SER HUMANO, POR EXEMPLO, UMA PONTE.</p>  <p>PONTE RIO NITERÓI</p>
PODER LEGISLATIVO	<p>BY AMARCO AS LEIS</p> 	LIMITE	<p>DESIGNA A SEPARAÇÃO ENTRE UM MUNICÍPIO E OUTRO</p> 
PODER JUDICIÁRIO	<p>BY AMARCO AS LEIS</p> 	DIVISA	<p>DESIGNA A SEPARAÇÃO ENTRE UM ESTADO E OUTRO</p> 
FRONTEIRA	<p>DESIGNA A SEPARAÇÃO ENTRE UM PAÍS E OUTRO</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 JUSTIÇA DESENHADORES ADMINISTRADORES 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 VICE-DEPUTADOS</p>
PODER EXECUTIVO	<p>BY AMARCO AS LEIS</p> 	QUEM ESTAVA NO BRASIL ANTES DOS PORTUGUESES?	<p>OS ÍNDIOS</p>  <p>OBRA: DESEMPARQUE 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 C – FONTE DAS IMAGENS DO PRODUTO

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

PODER JUDICIÁRIO	https://informaparaiba.com.br/2021/08/26/a-separacao-dos-tres-poderes-executivo-legislativo-e-judiciario/ - Acesso em: 31 ago. 2022. TAMANHO ORIGINAL: 11X10.
PREFEITO/PRESIDENTE	https://www.brasildefato.com.br/2020/07/26/video-i-como-funciona-o-poder-executivo - Acesso em: 31 ago. 2022. TAMANHO ORIGINAL: 15X11.
JUÍZES/DESEMBARGADORES /MINISTROS	https://www.poder360.com.br/governo/stf-mantem-demarcacao-de-terras-indigenas-no-ministerio-da-justica/ Acesso em: 31 ago. 2022. - TAMANHO ORIGINAL 16X10.
DEPUTADOS/SENHADORES/ VEREADORES	https://prevideciarista.com/blog/projeto-de-lei-preve-o-desconto-de-honorarios-advocaticios-diretamente-de-beneficio-administrativo/ Acesso em: 31 ago. 2022. - TAMANHO ORIGINAL 15X10.
ÍNDIOS	https://mirim.org/pt-br/antes-de-cabral Acesso em: 31 ago. 2022. - TAMANHO ORIGINAL: 08X05.
PAU-BRASIL	https://escolakids.uol.com.br/historia/os-primeiros-anos-do-brasil.htm Acesso em: 31 ago. 2022. - TAMANHO ORIGINAL: 17X11.
ÍNDIOS E AFRICANOS	https://www.historiadomundo.com.br/idade-moderna/escravidao-no-brasil-colonial.htm Acesso em: 31 ago. 2022. - TAMANHO ORIGINAL: 14X10
SALVADOR	https://suportegeografico77.blogspot.com/2018/11/o-estado-da-bahia.html ACESSO EM 01/09 Acesso em: 31 ago. 2022. TAMANHO ORIGINAL 16X15.
VATICANO	https://pt.wikipedia.org/wiki/Vaticano Acesso em: 31 ago. 2022. - TAMANHO ORIGINAL 06X05.
RUSSIA	https://www.vectorstock.com/royalty-free-vector/russia-map-icon-flat-style-vector-11365000 Acesso em: 31 ago. 2022. - TAMANHO ORIGINAL 12X10.
DISTRITO FEDERAL	https://www.istockphoto.com/br/search/2/image?mediatype=illustration&phrase=distrito+federal Acesso em: 31 ago. 2022. - TAMANHO ORIGINAL 10X11

BRASÍLIA	https://www.istockphoto.com/br/search/2/image?mediatype=illustration&phrase=distrito+federal Acesso em: 31 ago. 2022. - TAMANHO ORIGINAL 10X11
SERGIPE	https://congressoemfoco.uol.com.br/projeto-bula/reportagem/os-barrados-pela-ficha-limpa-em-sergipe-2/ Acesso em: 31 ago. 2022. - TAMANHO ORIGINAL 09X10
ALAGOAS	https://suportegeografico77.blogspot.com/2018/11/o-estado-de-alagoas.html - tamanho original 15X11 - Acesso em: 31 ago. 2022.
ACRE	https://www.canstockphoto.com.br/mapa-acre-32726191.html - Acesso em: 31 ago. 2022. TAMANHO ORIGINAL 07X06
AMAZONAS	https://oralsin.com.br/atendimento/franquias - Acesso em: 31 ago. 2022. TAMANHO ORIGINAL 06X04
AMAPÁ	https://www.istockphoto.com/br/fotos/estado-do-amap%C3%A1 Acesso em: 31 ago. 2022. TAMANHO ORIGINAL 12x12.
BAHIA	https://www.osarrafo.com.br/v1/2016/10/20/mapa-das-cidades-digitais-bahia/ Acesso em: 31 ago. 2022. TAMANHO ORIGINAL 10x10.
CEARÁ	https://www.mapabrava.com.br/ceara Acesso em: 31 ago. 2022. TAMANHO ORIGINAL 07x09
ESPÍRITO SANTO	https://www.shutterstock.com/pt/search/mapa-espirito-santo-brasil?image_type=vector Acesso em: 31 ago. 2022. TAMANHO ORIGINAL 08X06.
GOIÁS	http://bluseeds.com.br/representantes/ Acesso em: 31 ago. 2022. TAMANHO ORIGINAL 10X10.
MARANHÃO	https://www.shutterstock.com/pt/search/maranhao-mapa - Acesso em: 31 ago. 2022. TAMANHO ORIGINAL 05X06.
MATO GROSSO	https://www.istockphoto.com/br/search/2/image?phrase=estado+do+mato+grosso - Acesso em: 31 ago. 2022. TAMANHO ORIGINAL 12X09.
MINAS GERAIS	https://provernet.net/areas-de-atuacao/mapa-minas-gerais/ - - Acesso em: 31 ago. 2022. TAMANHO ORIGINAL 11X09.
MATO GROSSO DO SUL	https://www.istockphoto.com/br/search/2/image?mediatype=illustration&phrase=estado+do+mato+grosso+do+sul Acesso em: 31 ago. 2022. TAMANHO ORIGINAL 11X09.
PARÁ	https://educa.ibge.gov.br/templates/ibge_educa_crianças/bri ncadeiras/quebra-cabeca-mapa/brasil.html Acesso em: 31 ago. 2022. TAMANHO ORIGINAL 12X12
PARAÍBA	https://congressoemfoco.uol.com.br/projeto-bula/reportagem/os-barrados-pela-ficha-limpa-na-paraiba-2/ - Acesso em: 31 ago. 2022. TAMANHO ORIGINAL 13X08
PARANÁ	https://www.istockphoto.com/br/fotos/paran%C3%A1 Acesso em: 31 ago. 2022. TAMANHO ORIGINAL 13X10

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