



COLÉGIO PEDRO II

MESTRADO PROFISSIONAL EM PRÁTICAS DA EDUCAÇÃO BÁSICA -MPPEB



ONDE SOU?



Alfabetização cartográfica inclusiva através do jogo

Manual de Utilização

ISABELA MISSIAS SANTOS GOMES DE ANDRADE

MARCIA MARTINS DE OLIVEIRA



Rio de Janeiro, 2024

ONDE SOU?
Alfabetização cartográfica inclusiva
através do jogo

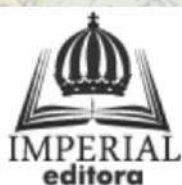
Manual de Utilização

**ISABELA MISSIAS SANTOS GOMES DE ANDRADE
MARCIA MARTINS DE OLIVEIRA**

**ONDE SOU?
Alfabetização cartográfica inclusiva
através do jogo**

Manual de Utilização

1ª EDIÇÃO



Rio de Janeiro, 2024

COLÉGIO PEDRO II

PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO E CULTURA

BIBLIOTECA PROFESSORA SILVIA BECHER

CATALOGAÇÃO NA FONTE

A554 Andrade, Isabela Missias Santos Gomes de
Onde sou? : alfabetização cartográfica inclusiva através do jogo /
Isabela Missias Santos Gomes de Andrade ; Marcia Martins de Oliveira.
- 1. ed. - Rio de Janeiro: Imperial Editora, 2024.

43 p.

Bibliografia: p. 36.

ISBN: 978-65-5930-118-8.

1. Geografia (Ensino Fundamental) – Estudo e ensino. 2.
Cartografia - Estudo e ensino. 3. Educação inclusiva. 4. Desenho
universal. 5. Letramento cartográfico. 6. Aprendizagem baseada em
jogos. 7. Jogos educativos. I. Oliveira, Marcia Martins de. II. Colégio
Pedro II. III. Título.

CDD 910

Ficha catalográfica elaborada pela Bibliotecária Simone Alves – CRB7 5692.



RESUMO

PARA COMEÇO DE CONVERSA...

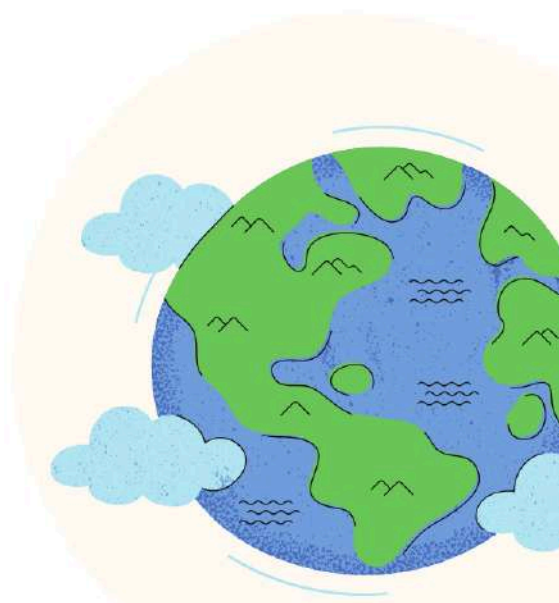
Este caderno apresenta a proposta de criação de um jogo que tem como principal objetivo desenvolver a alfabetização cartográfica em todos os alunos, dentro de uma abordagem inclusiva, utilizando os princípios do Design Universal Para Aprendizagem. As orientações que serão colocadas neste material foram produzidas juntamente à pesquisa de dissertação intitulada: Alfabetização cartográfica inclusiva: o Design Universal para Aprendizagem em jogo. Tanto este produto educacional como a dissertação estão vinculados ao Programa de Mestrado em Práticas da Educação Básica- MPEEB, do Colégio Pedro II. O principal motivo para a produção e a divulgação deste material é a necessidade de compartilhar abordagens de ensino que se destinam a trabalhar com a diversidade humana, de modo a pensar nossas práticas pedagógicas de forma inclusiva. Sendo assim, este manual teve como orientação a pesquisa de metodologias e práticas que pudessem ser inseridas nas aulas de Geografia apresentando novas possibilidades de ensinar em sala de aula, com o objetivo de realmente incluir qualquer aluno que esteja nela. Neste caderno, é apresentado um jogo, que objetiva, em sua dinâmica, auxiliar alunos típicos e atípicos a aprenderem, de forma cooperativa. Sendo assim, serão apresentados os principais conceitos, que serviram como base teórica, e que alicerçam a pesquisa para a produção do jogo.

Palavras-chave: Aprendizagem baseada em jogos, Educação Inclusiva, Ensino de Geografia, Design Universal para Aprendizagem.



SUMÁRIO

| | |
|---|----|
| • A Educação Inclusiva no Brasil..... | 6 |
| • A Geografia Inclusiva..... | 8 |
| • Alfabetização Cartográfica..... | 9 |
| • O Design Universal para Aprendizagem..... | 11 |
| • A Aprendizagem baseada em jogos colaborativos..... | 19 |
| • A apresentação do jogo “Onde Sou?”..... | 22 |
| • O jogo “Onde Sou?” e o Design Universal para Aprendizagem..... | 23 |
| • O enredo do jogo..... | 24 |
| • Materiais e recursos..... | 26 |
| • Materiais e recursos: dicas para a produção..... | 28 |
| • A aplicação do jogo..... | 29 |
| • Sugestão de mais recursos didáticos: roteiro de atividades..... | 32 |
| • Considerações Finais..... | 35 |
| • Referências..... | 36 |
| • Apêndices..... | 37 |



A EDUCAÇÃO INCLUSIVA NO BRASIL

A Educação Inclusiva no Brasil ganhou relevância após a promulgação da Constituição de 1988. Antes desse marco, o país adotava uma abordagem segregacionista em relação às pessoas com deficiência e transtornos globais de desenvolvimento e aprendizagem. A Constituição de 1988 trouxe à discussão a necessidade de assegurar o direito à educação para pessoas com deficiência.

No ano de 1989, o país avançou na promoção da inclusão, com a criação da Lei nº 7.853/89. Esta Lei estabelece políticas que tornaram a inclusão escolar obrigatória, e prevê o exercício dos direitos individuais e sociais das pessoas com deficiência, efetivando sua integração social com equidade. Entre suas determinações, ratifica a Educação Especial como direito fundamental, reiterando a obrigatoriedade da formação de profissionais para atender esse público específico em todos os níveis de ensino. Além disso, reafirma a necessidade de inserção de escolas especiais, tanto públicas quanto privadas, no sistema educacional, bem como o oferecimento de educação especializada para estudantes enfermos em hospitais. A Lei também prevê a matrícula compulsória para estudantes com deficiência “capazes de se integrarem ao sistema regular de ensino” (BRASIL, 1998).

Apesar desses avanços, a Lei nº 7.853/89 ainda mantinha um viés de segregação, com a matrícula compulsória de alunos com deficiência em “escolas especiais”. O direito de matrícula em escolas regulares estava condicionado a estabelecimentos públicos e privados capazes de integrar esses alunos ao sistema regular de ensino (BRASIL, 1989). No cenário internacional, a Conferência Mundial de Educação Especial em Salamanca, na Espanha, foi um marco que influenciou leis em diversos países.

O movimento de inclusão social das pessoas com deficiência no Brasil levou a uma revisão da legislação educacional brasileira, com foco na quebra do paradigma segregacionista da Educação Especial. A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN), Lei nº 9394/1996, refletiu essa mudança, substituindo o termo “educação especial” por “educação inclusiva”.



A EDUCAÇÃO INCLUSIVA NO BRASIL

Na década de 1990, a educação inclusiva tornou-se uma modalidade de ensino, com oferta obrigatória, em todo o sistema regular de educação. No mesmo período, outras leis reforçaram esta tendência.. O Decreto nº 3.298/99, por exemplo, estabeleceu a Política Nacional para a Integração da Pessoa Portadora de Deficiência, visando garantir o pleno exercício dos direitos individuais e sociais destes indivíduos.

A necessidade de inclusão foi reiterada no Plano Nacional de Educação (PNE), Lei nº 10.172/2001, que destacou a importância de construir uma escola inclusiva que atendesse à diversidade humana. Além disso, as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Formação de Professores da Educação Básica (Resolução CNE nº 1/2002) estabeleceram que as instituições de ensino dedicadas à formação de profissionais da educação deveriam preparar seus formandos para trabalhar com inclusão e diversidade.

Na década seguinte, foi criada a Lei 13.146/15, Lei Nacional da Inclusão da Pessoa com Deficiência, a fim de atender todas as pessoas com deficiência, independentemente de sua idade e necessidades, reiterando o direito à educação inclusiva.



Apesar de todos os esforços legais, essa informação demonstra o fracasso da inclusão escolar implementada no Brasil. A partir da análise desse contexto, deve-se pensar em práticas em sala de aula que visem a inclusão dos alunos com deficiência e/ou necessidades educacionais específicas, onde o processo de ensino aprendizagem da Geografia possa colaborar com a inclusão.

A GEOGRAFIA INCLUSIVA

O ensino de Geografia pode contribuir para um ambiente escolar que promova práticas inclusivas, através do desenvolvimento da consciência espacial. Essa compreensão potencializa o conhecimento sobre o espaço geográfico tornando-o um meio para o exercício da cidadania e permitindo o posicionamento crítico do estudante em relação às desigualdades socioespaciais e a inclusão (Karcher, 2004).

Para que o ensino de Geografia seja inclusivo é fundamental que se promova a criação de estratégias pedagógicas que possibilitem aos alunos, aprenderem a interagir e se relacionarem com o próximo.



O conceito de alfabetização cartográfica, compreende a análise, a interpretação e a compreensão da realidade, conforme representada nos mapas. O conceito envolve também a capacidade de estabelecer correlações por meio da representação cartográfica, através da leitura de símbolos e a compreensão das características geográficas representadas em um mapa (Simielli,1996). Isso quer dizer que esse processo de alfabetização cartográfica não ocorre de forma única. Esse processo é apreendido de forma gradual, desde os Anos Iniciais. Como explica Simielli (2011):

“Para atingir esse objetivo, devemos oferecer inúmeros recursos visuais, desenhos, fotos, maquetes, plantas, mapas, imagens de satélite, figuras, tabelas, jogos e representações feitas por crianças, acostumando o aluno à linguagem visual”.(p. 97)

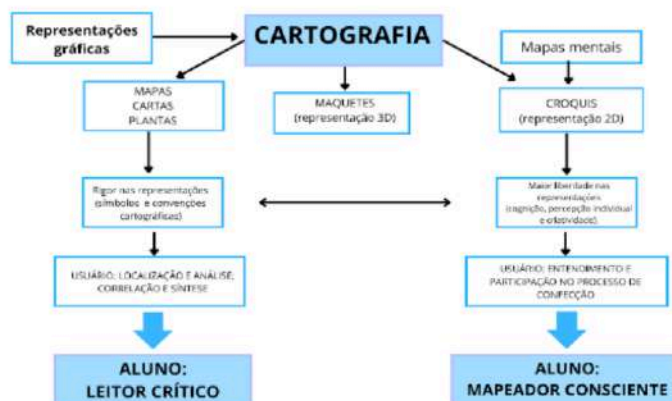
Por isso, é importante apresentar os mapas dentro do contexto de vivência dos alunos, pois facilita na assimilação dos elementos cartográficos que serão apresentados a eles.

Para a alfabetização cartográfica é importante pensar os mapas para além de simples instrumentos ou conjunto de códigos/símbolos específicos, ou então, como “figuras”. Para isso, é necessário considerar os mapas como práticas sociais, em seus diversos contextos de utilização.



ALFABETIZAÇÃO CARTOGRÁFICA

Para Simielli (2011), o processo de alfabetização cartográfica acontece em **duas etapas** como apresentado no esquema abaixo:



Fonte: Adaptado de Simielli (2011)

Primeira etapa:

Os produtos cartográficos são apresentados para a compreensão de suas funcionalidades, sendo esta considerada a apropriação mais importante. Assim o aluno passa a compreender a intencionalidade do mapeador em localizar esses símbolos e representações, realizando também comparações e sínteses. Dessa forma ele se torna um leitor crítico.

Segunda etapa:

A partir da compreensão dos mapas como representações, o aluno já tem a capacidade de produzi-los, pois já está munido de conhecimento da função dos elementos cartográficos. Com isso, ele já consegue expressar o assunto que ele deseja comunicar através da produção de mapas. Dessa forma ele se torna um mapeador consciente.

A PRINCIPAL INTENÇÃO É FAZER COM QUE OS INDIVÍDUOS SE IDENTIFIQUEM COMO AGENTES TRANSFORMADORES E TENHAM DOMÍNIO DO SEU PAPEL NO ESPAÇO, APRENDENDO A FAZER A LEITURA DO MUNDO EM QUE VIVEM.

O DESIGN UNIVERSAL PARA APRENDIZAGEM

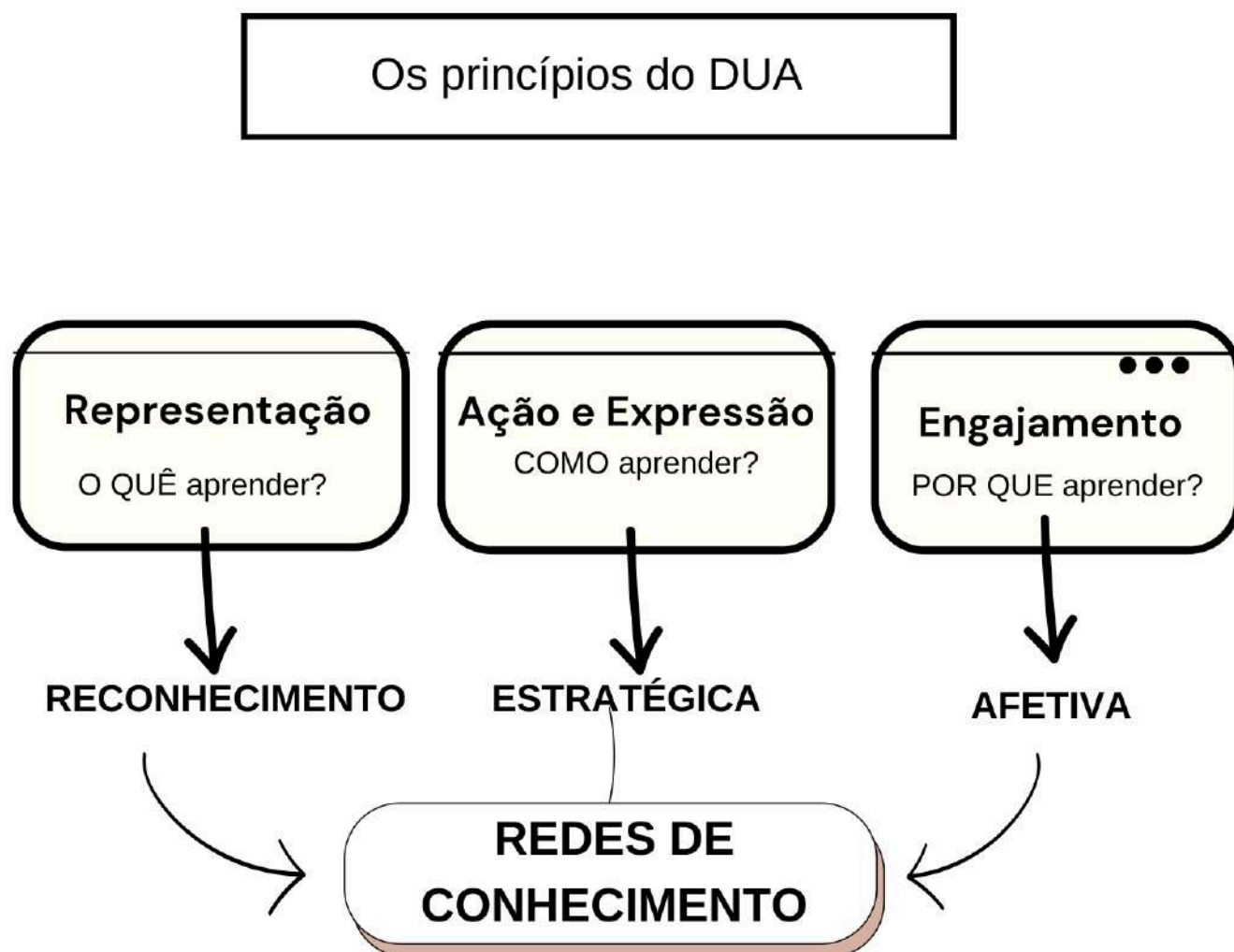
O Design Universal para Aprendizagem é uma abordagem educacional, inspirada no Design Universal, conceito difundido da Arquitetura, na década de 1970. O princípio básico do Design Universal para Aprendizagem (DUA) ou Universal Design of Learning (UDL) é:

RECONHECER A DIVERSIDADE DOS ESTUDANTES E FORNECER MÚLTIPLAS OPORTUNIDADES PARA APRENDIZAGEM

É possível oferecer uma gama de possibilidades de expressão do aprendizado e de engajamento dos alunos, respeitando suas variabilidades neurais.

O DESIGN UNIVERSAL PARA APRENDIZAGEM NÃO É UMA METODOLOGIA DE ENSINO, E SIM UMA ABORDAGEM EDUCACIONAL.

Como criar atividades em um ambiente de sala de aula nesse contexto de universalização?



Dessa forma, pode-se dizer que a ênfase do DUA é no planejamento, e não necessariamente no conteúdo, buscando fugir das adaptações que muitas vezes são realizadas em materiais didáticos voltados para um aluno em específico.

REPRESENTAÇÃO

REDES DE RECONHECIMENTO

- Preparar a experiência para que o aluno possa mostrar ou perceber o seu aprendizado das mais variadas formas;
- Criar um ambiente que favoreça a autonomia e segurança, ao oferecer opções para compreensão dos conteúdos propostos;
- Uso de inúmeros recursos a fim de facilitar a percepção;
- A utilização de metodologias ativas de aprendizagem.

COMO FAZER?

- Ofereça formas de personalizar a exibição de informações;
- Ofereça alternativas para informações auditivas e visuais (múltiplas mídias);
- Esclareça vocabulário, símbolos, e decodificação de textos;
- Ilustre através de várias mídias;
- Ativar ou fornecer conteúdos prévios.

ISSO TORNA O SEU ALUNO



Engenhoso e Conhecedor

AÇÃO E EXPRESSÃO

REDES ESTRATÉGICAS

- Preparar a experiência para que ela possa mostrar ou perceber o seu aprendizado de variadas formas;
- Essas formas de aprendizado pode vir de um projeto, uma apresentação teatral ou em slides, uma atividade prática como um jogo;
- A utilização de metodologias ativas de aprendizagem, neste momento, é fundamental;
- Possibilitar ao máximo que os alunos manifestam a sua aprendizagem!

COMO FAZER?

- .Varie os métodos de resposta e navegação;
- Otimize o acesso a ferramentas e tecnologias assistivas;
- Use vários meios de comunicação;
- Apoie o planejamento e desenvolvimento de estratégias;
- Oportunize múltiplos recursos;
- Aumente a capacidade de monitorar o progresso.

ISSO TORNA O SEU ALUNO



●●●
Estratégico e direcionado
a objetivos

ENGAJAMENTO

REDES AFETIVAS

- Trazer um gama de tipos de atividades e recursos que sejam relevantes e interessantes para os alunos;
- Leva em consideração as habilidades, , interesses e contexto em que os alunos vivem;
- O aluno é MOTIVADO, o estímulo ao interesse é constante.

COMO FAZER?

- Otimize a escolha individual e autonomia;
- Varie os recursos para otimizar os desafios;
- Valorize múltiplos interesses;
- Promova a colaboração;
- Aumente o feedback;
- Desenvolva auto regulação , autoavaliação e reflexão.

ISSO TORNA O SEU ALUNO →

Objetivo e motivado

Contudo, o DUA possibilita:

- 01** FLEXIBILIDADE DE OPORTUNIDADE DE APRENDIZAGEM
- 02** FLEXIBILIDADE DO AMBIENTE DE APRENDIZAGEM
- 03** SEGURANÇA E AUTONOMIA

UM AMBIENTE DE APRENDIZAGEM PREPARADO
SEGUNDO A ABORDAGEM DO DUA **PODE**
PROMOVER A INCLUSÃO, POIS TEM-SE:

ALUNO
MOTIVADO A
BUSCAR
CONHECIMENTO

APROXIMAÇÃO
DO IDEAL QUE
ESPERAMOS
NA SOCIDADE

TURMA
MAIS
UNIDA

TODOS
ALCANÇANDO AO
MESMO
OBJETIVO, DAS
MAIS VARIADAS
FORMAS

MAIS DICAS PARA APLICAÇÃO DO DUA:

Conheça seus alunos- parte I



Conhecer a sua turma é FUNDAMENTAL!

Procure a equipe pedagógica e verifique se tem alunos que demandas específicas.

Conheça seus alunos- parte II

- Entenda/ analise as necessidades (incluindo os alunos que não tem algum tipo de laudo, mas que você pode observar algo atípico).
- Analise seu público-alvo e os principais desafios da turma em seu todo.

TEM ALUNOS COM DISTORÇÃO

IDADE-SÉRIE ?

Pesquise sobre eles!



Ofereça múltiplas formas de apresentação dos conteúdos:

Apresente conteúdos com variados recursos sobre o mesmo assunto, para facilitar o compartilhamento dos assuntos/ temas.

Crie um ambiente flexível

- Forneça um ambiente de aprendizagem em que eles possam escolher “como, quando e onde” podem aprender e apresentar o que aprenderam.
- Ser flexível vai ajudar muito no engajamento dos alunos e aumentar as taxas de conclusão de aprendizagem ao longo do processo.

Forneça apoio especializado

- Esteja disposto a fortalecer ao apoio adicional quando for necessário.
- Pode ser por indicação do PEI (plano de ensino individualizado), como por adaptações para alunos com demandas que, por vezes, o DUA não consegue atender de maneira plena.



Uma maneira interessante é promover projetos de monitoria/ tutoria.

Promova a autoavaliação:

- Permita e incentive o aluno a avaliar o seu próprio processo de aprendizagem.
- Os estudantes podem entender que no contato com aquela experiência de aprendizagem foram desenvolvidas habilidades e competências diversas.

A partir dos elementos apresentados nestes quadros pode-se perceber o quão é importante conhecer a proposta do Design Universal para Aprendizagem e fazer com que estes princípios sejam replicados para além da sala de aula, e sim em todo o ambiente de aprendizagem, ou seja, em toda a escola.

Essa abordagem é uma ideia que visa pensar no ambiente escolar como um todo, objetivando a mudança de comportamento e também da estrutura do planejamento escolar, pensando na inclusão em todos os ambientes e momentos da vida escolar.

A Aprendizagem Baseada em Jogos (ABJ), também conhecida como Game Based Learning (GBL), é uma metodologia pedagógica ativa que incorpora jogos como um recurso didático fundamental.

Neste paradigma educacional, os jogos desempenham um papel crucial no enriquecimento do processo de ensino-aprendizagem.

O objetivo principal desta abordagem é fomentar o engajamento dos estudantes, o que, por sua vez, tem o potencial de melhorar significativamente a qualidade da aprendizagem.

OS JOGOS:

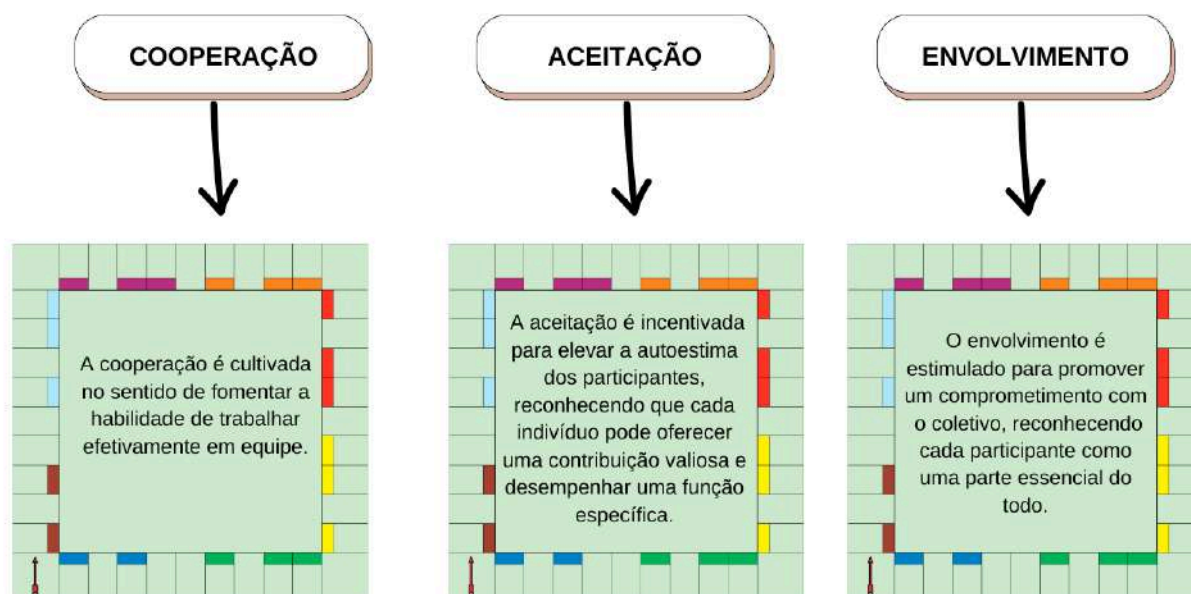
- Mobilizam a participação de indivíduos abrangendo uma ampla gama de demografias, incluindo, mas não se limitando a, idade, gênero, etnia e nível educacional.
- Possuem a capacidade de auxiliar crianças na definição de objetivos, fornecendo feedback, reforço positivo e documentação de alterações comportamentais.
- São intrinsecamente divertidos e estimulantes para os participantes, mantendo assim a atenção plena dos indivíduos por extensos períodos de tempo.
- Proporcionam aos participantes a oportunidade de experimentar novidades, despertar a curiosidade e enfrentar desafios, elementos que podem catalisar o processo de aprendizado.





JOGOS COLABORATIVOS:

De acordo com Orlick (1989), a abordagem cooperativa promove o desenvolvimento de três aspectos fundamentais: a cooperação, a aceitação e o envolvimento.



Além disso, o jogo tem como **MAIOR INCENTIVO** a:

DIVERSÃO



Neste contexto, o objetivo primordial do jogo colaborativo/cooperativo é alcançar o objetivo do jogo de maneira coletiva.



Portanto, os jogos cooperativos podem desempenhar um papel significativo na promoção da inclusão social, tanto dentro quanto fora do ambiente de sala de aula. Eles incentivam o exercício do convívio social em busca de um objetivo comum, diferentemente dos jogos competitivos, que podem potencialmente excluir e marginalizar indivíduos que enfrentam maiores dificuldades na execução de qualquer atividade dentro da mecânica de um jogo.

No entanto, não se pode afirmar categoricamente que os jogos competitivos são sempre prejudiciais ao processo de aprendizagem, pois elementos de competição, como a superação de barreiras individuais, também estão presentes nos jogos cooperativos. Contudo, é evidente que os jogos competitivos devem ser mediados e aplicados em sala de aula com maior cautela, a fim de evitar a emergência de sentimentos e atitudes negativas.



“Onde Sou?” é um jogo de tabuleiro de natureza trivã, que incorpora um mapa temático do Brasil como componente central.

Este jogo apresenta elementos cartográficos significativos que são essenciais para a sua execução.

O jogo apresenta recursos voltados para o desenvolvimento da alfabetização cartográfica. “Onde Sou?” foi projetado levando em consideração todos os princípios do DUA, pela sua forma de apresentação e abordagem de conteúdo diferenciada.

HABILIDADE BNCC



Código: EF07GE09

Interpretar e elaborar mapas temáticos e históricos, inclusive utilizando tecnologias digitais, com informações demográficas e econômicas do Brasil (cartogramas), identificando padrões espaciais, regionalizações e analogias espaciais

(BRASIL, 2017, p.387)

O JOGO “ONDE SOU?” E O DESIGN UNIVERSAL PARA APRENDIZAGEM

O jogo apresenta recursos voltados para o desenvolvimento da alfabetização cartográfica. “Onde Sou?” foi projetado levando em consideração todos os princípios do DUA, pela sua forma de apresentação e abordagem de conteúdo diferenciada.

Engajamento

O jogo, por sua própria natureza, atua como um instrumento motivacional eficaz, pelo o desafio e o anseio de descobrir o que o jogo promete desvendar.

Usando o mapa como o principal elemento no jogo, a comunicação é feita através deste elemento que os alunos já conhecem.

Promove a colaboração/cooperação.

O jogo promove, por meio de seus desafios, o sentimento de autorregulação, a autoavaliação e, finalmente, a autonomia em relação ao que aprenderam sobre os conceitos que serão exigidos na mecânica do jogo.

Representação

O mapa ativa os conhecimentos prévios dos alunos.

Interpretação e utilização de linguagem cartográfica através de símbolos e legendas.

Processamento e visualização das informações contidas no mapa.

Ação e Expressão

Grande ‘jogabilidade’ com instruções simples.

Oportunidade para envolvimento de todos os alunos.

Adoção de estratégias para atingir o abjetivo do jogo

O feedback sobre o domínio do assunto é gerado progressivamente ao longo do processo do jogo.

O ENREDO DO JOGO

24



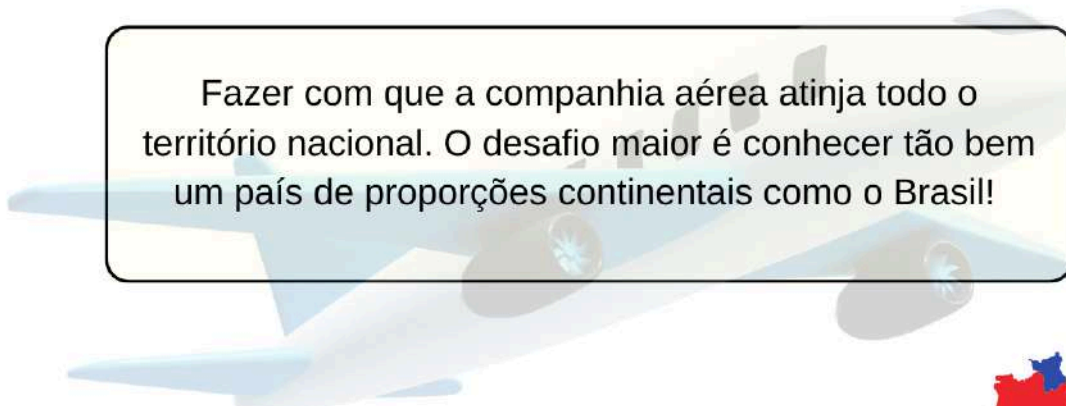
Uma companhia aérea estrangeira está planejando iniciar as suas atividades no Brasil, com o intuito de operar em todos os aeroportos das capitais brasileiras.

Porém, para que seu projeto seja aprovado pelo Governo brasileiro, será necessário que a equipe de ações estratégicas da companhia aérea demonstre conhecimentos, sobre características naturais e demográficas, de todas as capitais brasileiras nos quais irão se instalar.

Assim que demonstrar seu conhecimento ao Governo Brasileiro, a companhia vai conquistar o direito de operar no estado cuja capital foi “conquistada”.

MISSÃO DO JOGO

Fazer com que a companhia aérea atinja todo o território nacional. O desafio maior é conhecer tão bem um país de proporções continentais como o Brasil!



A faint, stylized map of Brazil is visible in the background, with states outlined and colored in various shades of green, yellow, and blue. The map is centered on the page and serves as a backdrop for the objectives.

OBJETIVO PRINCIPAL

Conquistar todos os estados, para que a companhia aérea possa operar em todo o território brasileiro.

OBJETIVO INTERMEDIÁRIO

Descobrir as capitais dos estados, por meio dos desafios.

OBJETIVO PEDAGÓGICO

Desenvolver a alfabetização cartográfica através de características naturais (biomas) e demográficas, por meio da interpretação do mapa apresentado no jogo.

O jogo é composto por um:

- 1 baralho de 27 cartas(cards), produzidas em papel couchê, numa face e papel fotográfico na outra, impresso em alta resolução (modelo para impressão nos Apêndices).
- O tabuleiro foi composto por um mapa do Brasil, em papel 90g, impresso em tamanho A3 (297x420mm), plastificado com sua base em papel Paraná (modelo para impressão nos Apêndices).
- O jogo conta também com um quebra-cabeças do mapa do Brasil;
- um dado tetraédrico de resina;
- dois peões de plástico, com cores sortidas
- uma ampulheta de um minuto.

DICA:

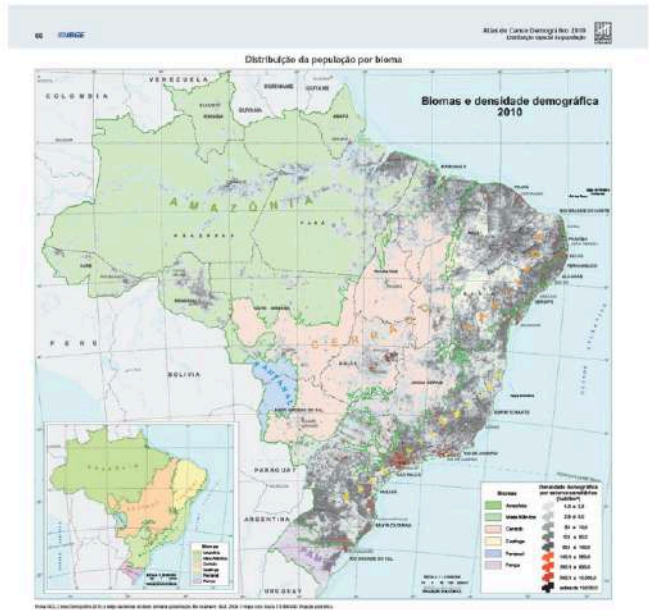
AMBIENTE DE JOGO:

Qualquer ambiente em que possa haver espaço para os grupos se organizarem e que seja sem muitas interferências externas, pois pode dificultar a compreensão dos alunos que tem dificuldade de concentração e compreensão dos comandos do jogo.

Peças do jogo- imagens



Peça utilizada no jogo: exemplos de cartas do jogo- frente e verso.
Fonte: IBGE,2023.



Peça utilizada no jogo: mapa utilizado no tabuleiro do jogo.
Fonte: IBGE,2023.



Peça utilizada no jogo: quebra-cabeças do Mapa do Brasil.
Fonte: A Autora, 2024.



Peças utilizadas no jogo: ampulheta, dado e peões.
Fonte: A Autora, 2024.



PRODUÇÃO DAS CARTAS (cards)

Para criar os cartões deste jogo, usamos o aplicativo Canva. Ele é ótimo porque tem vários modelos prontos de cartões e você pode escolher o tamanho que quiser. Neste caso, os cartões do jogo têm 63,5x88mm, que é um tamanho padrão para cartas de jogo.

Com esse tamanho, você consegue encontrar facilmente “sleeves”, que são protetores de cartas. Isso é super importante, porque como os alunos vão manusear bastante as cartas, os sleeves ajudam a proteger e fazer o jogo durar mais tempo.

DICA:

DADO TETRAÉDRICO:

O dado pode ser produzido pelos alunos, ou pelo próprio professor. Pode-se optar por modelos prontos na internet, com download gratuito.

A APLICAÇÃO DO JOGO

29



PREPARAÇÃO:

O jogo começa com a formação de equipes (neste jogo pode-se jogar com variadas formações, desde duas pessoas até equipes de 5 pessoas). Depois de formadas as equipes, o jogo segue para a sua execução.

O jogo é formado por **duas etapas**:

ETAPA 1: DESCOBRINDO A CAPITAL

Nesta etapa, as equipes iniciam pegando uma carta da pilha e deixando a face com a imagem da capital voltada para a outra equipe, de forma a torná-la frequentemente visível. As equipes jogam o dado e quem pegar o maior número começa a partida.

A equipe que inicia joga o dado, no qual o número indicará a dica correspondente àquela que a equipe oponente fará para a outra.



Equipes realizando a partida. Fonte:
A Autora, 2024.


A resposta deve ser retirada das informações contidas no tabuleiro (mapa), em, no máximo, um minuto e meio.



Equipe realizando a partida
Fonte: A Autora, 2023.

Se a equipe não conseguir a resposta ou achar a dica insuficiente, pode passar a vez. A outra equipe segue o mesmo procedimento ou então pode, uma única vez, pedir ajuda à equipe que está aguardando a sua vez de jogar.

A rodada encerra com a equipe que acertar a capital. Esta segue para a segunda etapa. A equipe que não acertou segue no jogo e disputa com uma nova equipe.



A ideia para essa dinâmica colaborativa tem a intenção de promover a inclusão.

Por isso, busque orientar os alunos na montagem de equipes heterogêneas, onde haja alunos com ou sem Necessidades Educacionais Específicas.

ETAPA 2: CONQUISTANDO O TERRITÓRIO NACIONAL

Após vencer a partida, a equipe deve encaixar no quebra-cabeças do Brasil o mapa do estado cuja capital foi acertada, completando a sua missão no jogo.



Fase final do jogo- montagem do quebra-cabeças
- mapa do Brasil.

Fonte: A Autora, 2023.

Esta equipe pode ficar à disposição para auxiliar outras equipes durante o jogo.

O jogo se encerra quando todos os estados brasileiros forem conquistados, cumprindo assim, a missão do jogo.

SUGESTÃO DE MAIS RECURSOS DIDÁTICOS: ROTEIRO DE ATIVIDADES

32



O QUE É UM ROTEIRO DE ATIVIDADES?

O Roteiro é um recurso pedagógico que tem o objetivo de orientar os alunos através de uma sequência de tarefas a serem realizadas após um estudo específico.

Neste caso, as atividades servem como um guia para os alunos aplicarem também, os conceitos sobre alfabetização cartográfica, adquiridos durante o jogo, de forma mais estruturada e organizada.

Neste caso, a sugestão é a realização do roteiro de atividades após a finalização do jogo ou na aula seguinte.

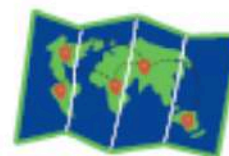


SUGESTÃO DE ROTEIRO DE ATIVIDADES (versão para impressão encontra-se nos Apêndices)

Nome: _____ Data: / /

Turma: _____ Professor: _____

ROTEIRO DE ATIVIDADES



TODO MAPA DEVE CONTER ELEMENTOS FUNDAMENTAIS PARA A SUA COMPREENSÃO.

PENSANDO NISSO, ANALISE O MAPA ABAIXO E RESPONDA AS QUESTÕES A SEGUIR:



1- QUAL É O TÍTULO DO MAPA?

2- ALÉM DO TÍTULO, O MAPA TEM UM SUBTÍTULO, QUE EXPLICA MAIS DETALHADAMENTE O QUE O MAPA BUSCA REPRESENTAR. CITE O SUBTÍTULO DO MAPA.

3- QUAL É A FONTE DO MAPA?

4- QUAL É A FUNÇÃO DA ESCALA, NO MAPA?

5- SÃO ESTADOS ONDE GRANDE PARTE DE SEU TERRITÓRIO TEM A DENSIDADE DEMOGRÁFICA DE ATÉ 25 HABITANTES POR KM²:

- A) AMAZONAS, AMAPÁ E RIO DE JANEIRO.
- B) AMAZONAS, AMAPÁ E RORAIMA.
- C) AMAZONAS, AMAPÁ E PERNAMBUCO.

6- SÃO ESTADOS ONDE O BIOMA MATA ATLÂNTICA ESTÁ PRESENTE:

- A) SÃO PAULO E PIAUÍ.
- B) AMAZONAS E PARÁ.
- C) RIO DE JANEIRO E SÃO PAULO.

7- A LATITUDE DE 0° PASSA PELOS ESTADOS:

- A) AMAZONAS, PARÁ, RORAIMA E AMAPÁ.
- B) RIO DE JANEIRO, AMAZONAS, AMAPÁ E RONDÔNIA.
- C) AMAZONAS, PARÁ, TOCANTINS E AMAPÁ.

8- A LONGITUDE DE 40° OESTE (-40) PASSA PELOS ESTADOS:

- A) CEARÁ, PERNAMBUCO, BAHIA, ESPÍRITO SANTO E RIO DE JANEIRO.
- B) CEARÁ, PERNAMBUCO, BAHIA, MINAS GERAIS E ESPÍRITO SANTO.
- C) CEARÁ, RIO GRANDE DO NORTE, MINAS GERAIS E ESPÍRITO SANTO.

9- SÃO ESTADOS ONDE O BIOMA CAATINGA ESTÁ PRESENTE:

- A) ESPÍRITO SANTO, PARAÍBA, E GOIÁS.
- B) AMAZONAS, BAHIA E MATO GROSSO.
- C) CEARÁ, PERNAMBUCO E BAHIA.

10- IMAGINE UMA SITUAÇÃO:

A TURMA 701 FARÁ UM TRABALHO DE CAMPO PARA CONHECER O CERRADO. TODOS ALUNOS DA TURMA FICARAM CURIOSOS PARA SABER A DISTÂNCIA DA CIDADE DE SÃO GONÇALO (RJ) ATÉ A CIDADE DE GOIÂNIA (GO).

PARA DESCOBRIR A DISTÂNCIA APROXIMADA ENTRE AS DUAS CIDADES, O PROFESSOR DE GEOGRAFIA ESCREVEU NO QUADRO A SEGUINTE FRASE:

A DISTÂNCIA, EM LINHA RETA, NO MAPA, ENTRE AS CIDADES DE RIO DE JANEIRO E GOIÂNIA É DE 5 cm.

UTILIZANDO A ESCALA, PRESENTE NO MAPA DESTA ATIVIDADE, PODE-SE DIZER QUE A DISTÂNCIA REAL, ENTRE AS CIDADES, É DE APROXIMADAMENTE:

- A) 750 KM.
- B) 200 KM.
- C) 75 KM.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

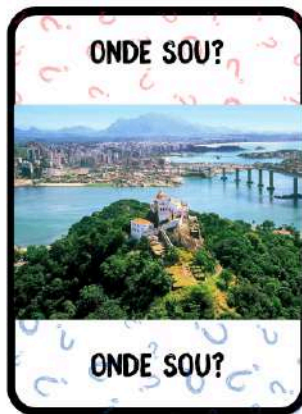
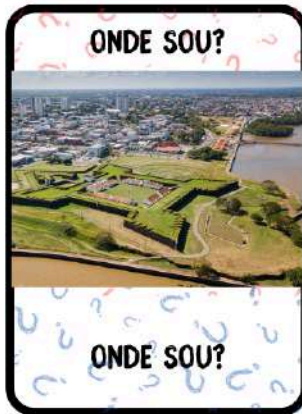
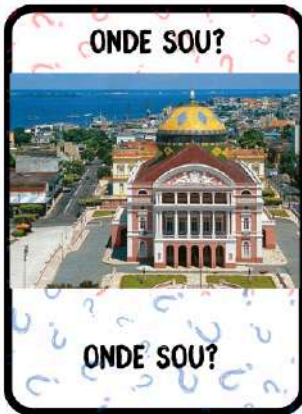
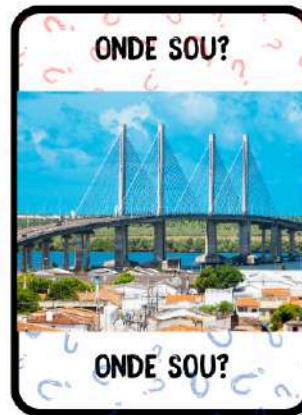
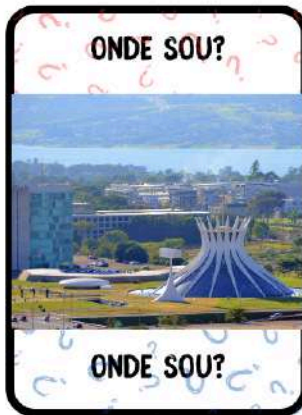
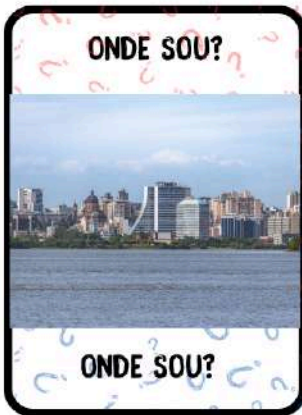
Espera-se que ao compartilhar este conteúdo com profissionais de educação tenham a oportunidade de repensar em formas de apresentar a Cartografia de forma mais lúdica e que possa oportunizar novas formas de aprendizagem. Desta forma, é fundamental que professores tenham um leque de recursos para auxiliar a complementar o seu trabalho em sala de aula, oferecendo variadas estratégias de ensino, ao planejarem o desenvolvimentos de seus objetos de aprendizagem.

O processo de inclusão pode ser facilitado através de estratégias que orientem profissionais de educação em práticas pedagógicas que atendam a todos os alunos, como difundido pela proposta do Design Universal para Aprendizagem.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BRASIL. Declaração de Salamanca e linha de ação sobre necessidades educativas especiais. Brasília: UNESCO, 1994.
- _____. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep). Resumo Técnico: Censo Escolar da Educação Básica. INEP, 2023.
- _____. Portadoras de deficiência, sua integração social, sobre a Coordenadoria Nacional para Integração da Pessoa Portadora de Deficiência. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L7853.htm. Acesso em: 12 mar 2022.
- _____. Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/l13146.htm Acesso em: 16 jun 2021
- _____. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.
- _____. Ministério da Educação. Marcos Político-Legais da Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva. 2010.
- _____. Ministério da Educação. Programa Educação Inclusiva: direito à diversidade. Secretaria de Educação Especial, 2006.
- BRASIL. Diretrizes Nacionais para Educação Especial na Educação Básica. Brasília: MEC/SEESP, 2001. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/diretrizes.pdf>>.
- BREDA, P.V; STRAFORINI, R. Alfabetizar letrando: possibilidades para uma cartografia porosa. Goiânia: Ateliê Geográfico, v. 14, n. 2, ago/2020, p. 280 – 297.
- CALLAI, H. C. 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. Disponível em: <http://www.cedes.unicamp.br>. Acesso em: 12 mar 2022.
- CAST. Diretrizes de Design Universal para Aprendizagem versão 2.2. 2018. Disponível em: <http://www.udlcenter.org/aboutudl/whatisudl/3principles>. Acesso em: 10 abril 2022
- COSTA-RENDERS, E. C.; GONÇALVES, M. A. N.; SANTOS, M. H.. O Design Universal para Aprendizagem: uma abordagem curricular na escola inclusiva. e-Curriculum, São Paulo , v. 19, n. 2, p. 705-728, jul. 2021. Disponível em http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1809-38762021000200705&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 04 maio 2022
- KAERCHER, N. A. Ler e escrever a geografia para dizer a sua palavra e construir o seu espaço. In: NEVES, I. C. B. et al. Ler e escrever: compromisso de todas as áreas. 6. ed. Porto Alegre: Ed. da UFRGS, 2004
- ORLICK, Terry. Vencendo a competição. São Paulo: Círculo do livro, 1989.
- SIMIELLI, M. E. R. Cartografia no ensino fundamental e médio. In.: CARLOS, Ana Fani Alessandri. (Org.). A geografia na sala de aula. 9 ed. São Paulo: Contexto 2011.
- _____. Cartografia e ensino: proposta e contraponto de uma obra didática. 1997. 178 f. Tese (Livre-docência) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Departamento de Geografia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 1996.

CARTÕES (CARDS) DO JOGO





PORTO ALEGRE
RIO GRANDE DO SUL

- ① LOCALIZAÇÃO (LAT/LONG):
30° SUL, 51° OESTE
- ② DENSIDADE DEMOGRÁFICA:
2.690 (HAB/KM²)
- ③ BIOMA: PAMPAS
- ④ CURIOSIDADE:
O FAMOSO "RIO GUAÍBA", NA VERDADE É UM ESTUÁRIO, FORMADO PELA FOZ DE CINCO RIOS, QUE SE MISTURAM COM AS ÁGUAS DO ATLÂNTICO.

BRASÍLIA
DISTRITO FEDERAL

- ① LOCALIZAÇÃO (LAT/LONG):
15° SUL, 45° OESTE
- ② DENSIDADE DEMOGRÁFICA:
489 (HAB/KM²)
- ③ BIOMA: CERRADO
- ④ CURIOSIDADE:
ABRIGA A SEDE DO DISTRITO FEDERAL

SALVADOR
BAHIA

- ① LOCALIZAÇÃO (LAT/LONG):
12° SUL, 32° OESTE
- ② DENSIDADE DEMOGRÁFICA:
3.486 (HAB/KM²)
- ③ BIOMA: MATA ATLÂNTICA
- ④ CURIOSIDADE:
FOI A PRIMEIRA CAPITAL DO PAÍS, QUE NA ÉPOCA AINDA ERA COLÔNIA DE PORTUGAL.

ARACAJU
SERGIPE

- ① LOCALIZAÇÃO (LAT/LONG):
10° SUL, 37° OESTE
- ② DENSIDADE DEMOGRÁFICA:
3.308 (HAB/KM²)
- ③ BIOMA: MATA ATLÂNTICA
- ④ CURIOSIDADE:
É A MENOR CAPITAL DO NORDESTE E REALIZA UMA DAS PRINCIPAIS FESTAS JUNINAS DO PAÍS.

MANAUS
AMAZONAS

- ① LOCALIZAÇÃO (LAT/LONG):
3° SUL, 60° OESTE
- ② DENSIDADE DEMOGRÁFICA:
181 (HAB/KM²)
- ③ BIOMA: AMAZÔNIA
- ④ CURIOSIDADE:
POSSUI UM GRANDE PÓLO INDUSTRIAL, CHAMADO DE ZONA FRANCA.

MACAPÁ
AMAPÁ

- ① LOCALIZAÇÃO (LAT/LONG):
0°, 51° OESTE
- ② DENSIDADE DEMOGRÁFICA:
67 (HAB/KM²)
- ③ BIOMA: AMAZÔNIA
- ④ CURIOSIDADE:
A LINHA DO EQUADOR PASSA PELA CIDADE, DIVIDINDO-A EM PARTE NORTE E SUL.

CUITABA
MATO GROSSO

- ① LOCALIZAÇÃO (LAT/LONG):
15° SUL, 56° OESTE
- ② DENSIDADE DEMOGRÁFICA:
150 (HAB/KM²)
- ③ BIOMA: CERRADO
- ④ CURIOSIDADE:
ESTÁ LOCALIZADA EXATAMENTE NO EIXO CENTRAL DA AMÉRICA DO SUL, NO MEIO DO CAMINHO ENTRE OS OCEANOS PACÍFICO E ATLÂNTICO.

RIO DE JANEIRO
RIO DE JANEIRO

- ① LOCALIZAÇÃO (LAT/LONG):
22° SUL, 43° OESTE
- ② DENSIDADE DEMOGRÁFICA:
5.174 (HAB/KM²)
- ③ BIOMA: MATA ATLÂNTICA
- ④ CURIOSIDADE:
TEM A FESTA DE RÉVEILLON MAIS FAMOSA DO MUNDO.

FLORIANÓPOLIS
SANTA CATARINA

- 1 LOCALIZAÇÃO (LAT/LONG):
27° SUL, 48° OESTE
- 2 DENSIDADE DEMOGRÁFICA:
796 (HAB/KM²)
- 3 BIOMA: PAMPAS
- 4 CURIOSIDADE:
ESTA CIDADE É UMA ILHA, CONHECIDA TAMBÉM POR ILHA DA MAGIA, ONDE ABRIGA CERCA DE 100 PRAIAS.

SÃO PAULO
SÃO PAULO

- ① LOCALIZAÇÃO (LAT/LONG):
23° SUL, 46° OESTE
- ② DENSIDADE DEMOGRÁFICA:
7.528 (HAB/KM²)
- ③ BIOMA: MATA ATLÂNTICA
- ④ CURIOSIDADE:
É CONSIDERADA A CAPITAL FINANCEIRA DO PAÍS E TAMBÉM CONHECIDA COMO "TERRA DA GAROA".

CURITIBA
PARANÁ

- ① LOCALIZAÇÃO (LAT/LONG):
25° SUL, 49° OESTE
- ② DENSIDADE DEMOGRÁFICA:
4.078 (HAB/KM²)
- ③ BIOMA: MATA ATLÂNTICA
- ④ CURIOSIDADES:
É A CAPITAL MAIS FRIA DO BRASIL.

VITÓRIA
ESPÍRITO SANTO

- ① LOCALIZAÇÃO (LAT/LONG):
20° SUL, 40° OESTE
- ② DENSIDADE DEMOGRÁFICA:
3.324 (HAB/KM²)
- ③ BIOMA: MATA ATLÂNTICA
- ④ CURIOSIDADE:
É UMA DAS TRÊS CAPITAIS DO BRASIL FORMADA POR ILHAS.

CAMPO GRANDE
MATO GROSSO DO SUL

- 1 LOCALIZAÇÃO (LAT/LONG):
20° SUL, 54° OESTE
- ② DENSIDADE DEMOGRÁFICA:
111 (HAB/KM²)
- 3 BIOMA: CERRADO
- 4 CURIOSIDADE:
CHAMADA DE "CIDADE MORENA", GRACAS AO SOLO AVERMELHADO E AO CLIMA TROPICAL, É A PRINCIPAL ROTA TURÍSTICA PARA O PANTANAL.

GOIÂNIA
GOIÁS

- ① LOCALIZAÇÃO (LAT/LONG):
16° SUL, 49° OESTE
- ② DENSIDADE DEMOGRÁFICA:
1.970 (HAB/KM²)
- ③ BIOMA: CERRADO
- 4 CURIOSIDADE:
APESAR DE SER CONHECIDA COMO A TERRA DA MÚSICA SERTANEJA, SEU NOME É DE ORIGEM TUPI E SIGNIFICA "TERRA DE MUITAS ÁGUAS".

MACEIÓ
ALAGOAS

- ① LOCALIZAÇÃO (LAT/LONG):
09° SUL, 35° OESTE
- ② DENSIDADE DEMOGRÁFICA:
1.880 (HAB/KM²)
- ③ BIOMA: MATA ATLÂNTICA
- ④ CURIOSIDADE:
TERRA NATAL DO SEGUNDO PRESIDENTE DO BRASIL (FLORIANO PEIXOTO), É FAMOSA PELA PRAIAS E RECIFES, QUE FORMAM LINDAS PISCINAS NATURAIS.

BELO HORIZONTE
MINAS GERAIS

- ① LOCALIZAÇÃO (LAT/LONG):
19° SUL, 43° OESTE
- ② DENSIDADE DEMOGRÁFICA:
6.988 (HAB/KM²)
- ③ BIOMA: MATA ATLÂNTICA
- ④ CURIOSIDADE:
CONSIDERADA A PRIMEIRA CIDADE PLANEJADA DO BRASIL, ABRIGA A LAGOA DA PAMPULHA, IMPORTANTE PONTO TURÍSTICO DA CIDADE.

RECIFE
PERNAMBUCO

- ① LOCALIZAÇÃO (LAT/LONG):
08° SUL, 34° OESTE
- ② DENSIDADE DEMOGRÁFICA:
6.803 (HAB/KM²)
- ③ BIOMA: MATA ATLÂNTICA
- ④ CURIOSIDADE:
CIDADE DOMINADA POR HOLANDESES,
NO SÉCULO XVII, POSSUI LINDAS
PRAIAS, QUE JÁ REGISTRAM ALGUNS
ATAQUES DE TUBARÃO.

JOÃO PESSOA
PARAÍBA

- ① LOCALIZAÇÃO (LAT/LONG):
07° SUL, 34° OESTE
- ② DENSIDADE DEMOGRÁFICA:
3.970 (HAB/KM²)
- ③ BIOMA: MATA ATLÂNTICA
- ④ CURIOSIDADE:
CIDADE COSTEIRA QUE POSSUI O
PONTO MAIS ORIENTAL DA AMÉRICA.

NATAL
RIO GRANDE DO NORTE

- ① LOCALIZAÇÃO (LAT/LONG):
05° SUL, 35° OESTE
- ② DENSIDADE DEMOGRÁFICA:
4.488 (HAB/KM²)
- ③ BIOMA: MATA ATLÂNTICA
- ④ CURIOSIDADE:
FUNDADA EM 25/12/1599, ABRIGOU
UMA IMPORTANTE BASE AÉREA, NO
CONTEXTO DA 2ª GUERRA MUNDIAL.

FORTALEZA
CEARÁ

- ① LOCALIZAÇÃO (LAT/LONG):
03° SUL, 38° OESTE
- ② DENSIDADE DEMOGRÁFICA:
7.775 (HAB/KM²)
- ③ BIOMA: CAATINGA
- ④ CURIOSIDADE:
TERRA NATAL DE JOSÉ DE ALENCAR E
RACHEL DE QUEIROZ, SEU NOME FAZ
ALUSÃO À UMA CONSTRUÇÃO DE
DEFESA.

TERESINA
PIAUI

- ① LOCALIZAÇÃO (LAT/LONG):
05° SUL, 42° OESTE
- ② DENSIDADE DEMOGRÁFICA:
622 (HAB/KM²)
- ③ BIOMA: CERRADO
- ④ CURIOSIDADE:
ÚNICA CAPITAL NORDESTINA NÃO
LITORÂNEA, SEU NOME HOMENAGEIA A
IMPERATRIZ, ESPOSA DE DOM PEDRO II.

SÃO LUÍS
MARANHÃO

- ① LOCALIZAÇÃO (LAT/LONG):
02° SUL, 44° OESTE
- ② DENSIDADE DEMOGRÁFICA:
1.779 (HAB/KM²)
- ③ BIOMA: AMAZÔNIA
- ④ CURIOSIDADE:
CONHECIDA COMO "CIDADE DOS
AZULEJOS", É A ÚNICA CAPITAL
BRASILEIRA FUNDADA POR FRANCESES.

PALMAS
TOCANTINS

- ① LOCALIZAÇÃO (LAT/LONG): 1
0° SUL, 48° OESTE
- ② DENSIDADE DEMOGRÁFICA:
135 (HAB/KM²)
- ③ BIOMA: CERRADO
- ④ CURIOSIDADE:
CAPITAL MAIS JOVEM DO BRASIL, É
UMA CIDADE PLANEJADA QUE ABRIGA
A MAIOR PRACA DA AMÉRICA LATINA.

BELÉM
PARÁ

- ① LOCALIZAÇÃO (LAT/LONG):
01 SUL, 48° OESTE
- ② DENSIDADE DEMOGRÁFICA:
1.230 (HAB/KM²)
- ③ BIOMA: AMAZÔNIA
- ④ CURIOSIDADE:
CIDADE QUE ONDE OCORRE A MAIOR
PROCISSÃO CATÓLICA DO MUNDO, O
CÍRIO DE NAZARÉ.

BOA VISTA
RORAIMA

- ① LOCALIZAÇÃO (LAT/LONG):
02° SUL, 60° OESTE
- ② DENSIDADE DEMOGRÁFICA:
72 (HAB/KM²)
- ③ BIOMA: AMAZÔNIA
- ④ CURIOSIDADE:
ÚNICA CAPITAL DO BRASIL
LOCALIZADA TOTALMENTE NO
HEMISFÉRIO NORTE.

RIO BRANCO
ACRE

- ① LOCALIZAÇÃO (LAT/LONG):
10° SUL, 67° OESTE
- ② DENSIDADE DEMOGRÁFICA:
41 (HAB/KM²)
- ③ BIOMA: AMAZÔNIA
- ④ CURIOSIDADE:
SEU TERRITÓRIO JÁ PERTENCEU A
BOLÍVIA, E POSSUI 2 HORAS
"ATRASADAS" EM RELAÇÃO À
BRÁSILIA.

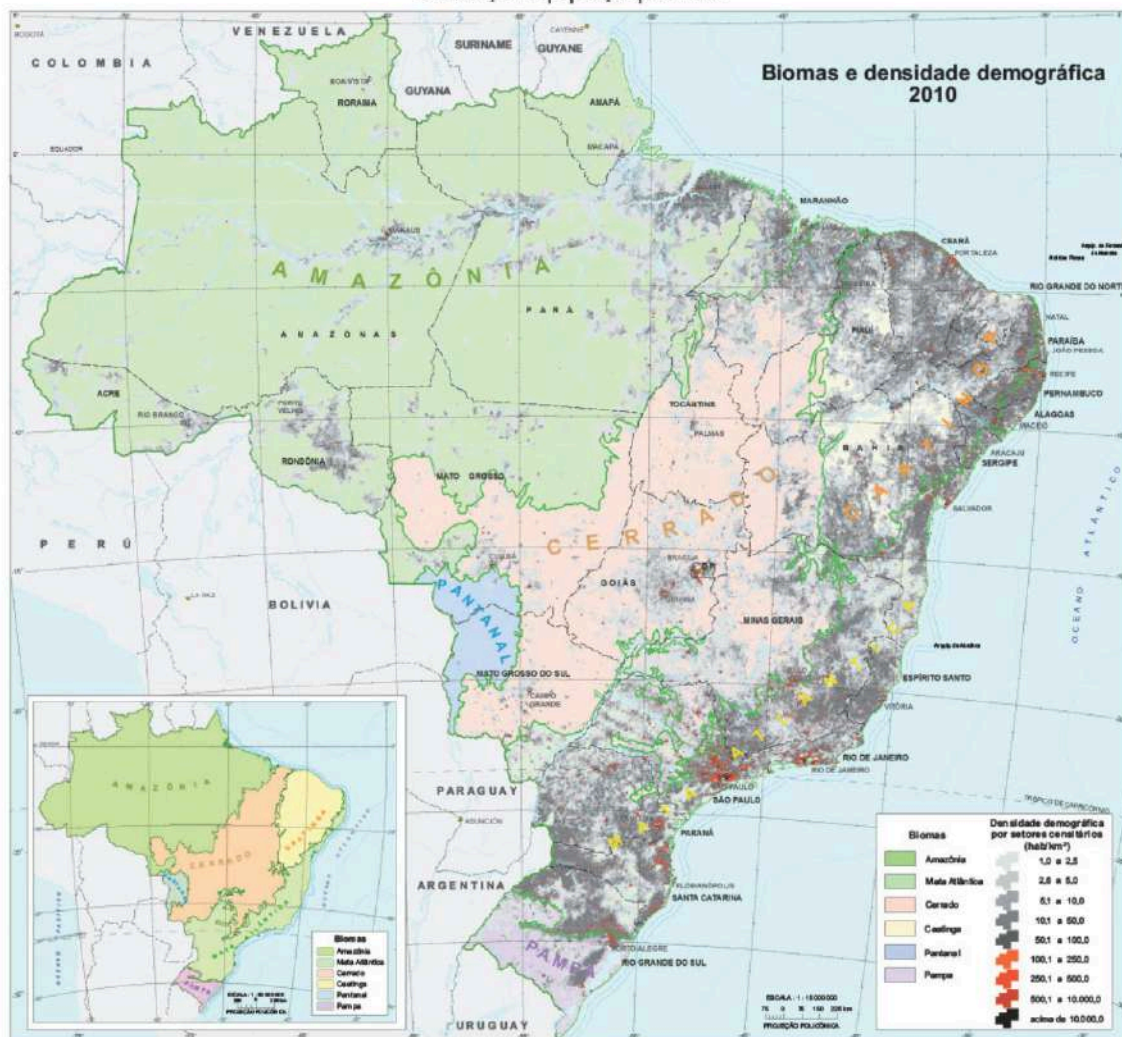
PORTO VELHO
RONDÔNIA

- ① LOCALIZAÇÃO (LAT/LONG):
08° SUL, 63° OESTE
- ② DENSIDADE DEMOGRÁFICA:
14 (HAB/KM²)
- ③ BIOMA: AMAZÔNIA
- ④ CURIOSIDADE:
É A MAIS EXTENSA CAPITAL DO
BRASIL, E A ÚNICA A FAZER
FRONTEIRA COM OUTRO PAÍS.

MAPA- TABULEIRO DO JOGO



Distribuição da população por bioma



Fonte: IBGE, Censo Demográfico 2010. 4 Mapa de biomas do Brasil: primeira aproximação. Rio de Janeiro: IBGE, 2004. 1 mapa color. Escala 1:5.900.000. Projeção polidrônica.

4- QUAL É A FUNÇÃO DA **ESCALA**, NO MAPA?

5- SÃO ESTADOS ONDE GRANDE PARTE DE SEU TERRITÓRIO TEM A **DENSIDADE DEMOGRÁFICA DE ATÉ 25 HABITANTES POR KM²**:

- A) AMAZONAS, AMAPÁ E RIO DE JANEIRO.
- B) AMAZONAS, AMAPÁ E RORAIMA.
- C) AMAZONAS, AMAPÁ E PERNAMBUCO.

6- SÃO ESTADOS ONDE O BIOMA **MATA ATLÂNTICA** ESTÁ PRESENTE:

- A) SÃO PAULO E PIAUÍ.
- B) AMAZONAS E PARÁ.
- C) RIO DE JANEIRO E SÃO PAULO.

7- A **LATITUDE DE 0°** PASSA PELOS ESTADOS:

- A) AMAZONAS, PARÁ, RORAIMA E AMAPÁ.
- B) RIO DE JANEIRO, AMAZONAS, AMAPÁ E RONDÔNIA .
- C) AMAZONAS, PARÁ, TOCANTINS E AMAPÁ.

8- A **LONGITUDE DE 40° OESTE (-40)** PASSA PELOS ESTADOS:

- A) CEARÁ, PERNAMBUCO, BAHIA, ESPÍRITO SANTO E RIO DE JANEIRO.
- B) CEARÁ, PERNAMBUCO, BAHIA, MINAS GERAIS E ESPÍRITO SANTO .
- C) CEARÁ, RIO GRANDE DO NORTE, MINAS GERAIS E ESPÍRITO SANTO.

9- SÃO ESTADOS ONDE O BIOMA **CAATINGA** ESTÁ PRESENTE:

- A) ESPÍRITO SANTO, PARAÍBA, E GOIÁS.
- B) AMAZONAS, BAHIA E MATO GROSSO.
- C) CEARÁ, PERNAMBUCO E BAHIA.

10- IMAGINE UMA SITUAÇÃO:

A TURMA 701 FARÁ UM TRABALHO DE CAMPO PARA CONHECER O **CERRADO**. TODOS ALUNOS DA TURMA FICARAM CURIOSOS PARA SABER A DISTÂNCIA DA CIDADE DE SÃO GONÇALO (RJ) ATÉ A CIDADE DE GOIÂNIA (GO).

PARA DESCOBRIR A DISTÂNCIA APROXIMADA ENTRE AS DUAS CIDADES, O PROFESSOR DE GEOGRAFIA ESCREVEU NO QUADRO A SEGUINTE FRASE:

A DISTÂNCIA, EM LINHA RETA, NO MAPA, ENTRE AS CIDADES DE RIO DE JANEIRO E GOIÂNIA É DE 5 cm.

UTILIZANDO A **ESCALA**, PRESENTE NO MAPA DESTA ATIVIDADE, PODE-SE DIZER QUE A **DISTÂNCIA REAL**, ENTRE AS CIDADES, É DE APROXIMADAMENTE:

- A) 750 KM.
- B) 200 KM.
- C) 75 KM.