

LUCAS QUEIROZ RIBEIRO  
ELEN GOMES PEREIRA

ILUSTRADORA  
EVELYN VICTORIA DE JESUS DA PAZ

# DESCRÍÇÃO DOS MATERIAIS DA SALA DE RECURSOS MULTIFUNCIONAIS (SRM) DO IFBA - PORTO SEGURO



SÃO PAULO | 2025

LUCAS QUEIROZ RIBEIRO  
ELEN GOMES PEREIRA

ILUSTRADORA  
EVELYN VICTORIA DE JESUS DA PAZ

# DESCRICAÇÃO DOS MATERIAIS DA SALA DE RECURSOS MULTIFUNCIONAIS (SRM) DO IFBA - PORTO SEGURO



SÃO PAULO | 2025

1.<sup>a</sup> edição

**Autores**

**Lucas Queiroz Ribeiro  
Elen Gomes Pereira**

**Ilustradora**

**Evellyn Victoria de Jesus da Paz**

**DESCRIÇÃO DOS MATERIAIS DA SALA DE RECURSOS  
MULTIFUNCIONAIS (SRM) DO IFBA - PORTO SEGURO**

ISBN 978-65-6054-250-1



Autores

Lucas Queiroz Ribeiro  
Elen Gomes Pereira

Ilustradora

Evellyn Victoria de Jesus da Paz

## DESCRIÇÃO DOS MATERIAIS DA SALA DE RECURSOS MULTIFUNCIONAIS (SRM) DO IFBA - PORTO SEGURO

1.<sup>a</sup> edição

SÃO PAULO  
EDITORAR ARCHÉ  
2025

**Copyright © dos autores e das autoras.**

Todos os direitos garantidos. Este é um livro publicado em acesso aberto, que permite uso, distribuição e reprodução em qualquer meio, sem restrições desde que sem fins comerciais e que o trabalho original seja corretamente citado. Este trabalho está licenciado com uma Licença *Creative Commons Internacional* (CC BY- NC 4.0).



**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)  
(eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)**

- Ribeiro, Lucas Queiroz.  
R484d      Descrição dos materiais da Sala de Recursos Multifuncionais (SRM) do IFBA – Porto Seguro [livro eletrônico] / Lucas Queiroz  
Ribeiro, Elen Gomes Pereira ; ilustrações de Evellyn Victoria de Jesus da Paz. – 1. ed. – São Paulo, SP : Editora Arché, 2025.  
200 p. : il. color.
- Formato: PDF  
Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader  
Modo de acesso: World Wide Web  
ISBN 978-65-6054-250-1
1. Acessibilidade educacional. 2. Educação inclusiva. 3. Sala de Recursos Multifuncionais – IFBA. 4. Atendimento educacional especializado. I. Pereira, Elen Gomes. II. Paz, Evellyn Victoria de Jesus da. III. Título
- CDD 371.9

**Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422**

Revista REASE chancelada pela Editora Arché.

São Paulo- SP

Telefone: +55 55(11) 5107-0941

<https://periodicorease.pro.br>

[contato@periodicorease.pro.br](mailto:contato@periodicorease.pro.br)

**1<sup>a</sup> Edição- Copyright® 2025 dos autores.**

Direito de edição reservado à Revista REASE.

O conteúdo de cada capítulo é de inteira e exclusiva responsabilidade do (s) seu(s) respectivo (s) autor (es).

As normas ortográficas, questões gramaticais, sistema de citações e referenciais bibliográficos são prerrogativas de cada autor (es).

Endereço: Av. Brigadeiro Faria da Lima n.º 1.384 — Jardim Paulistano.  
CEP: 01452 002 — São Paulo — SP.

Tel.: 55(11) 5107-0941

<https://periodicorease.pro.br/rease>

contato@periodicorease.pro.br

Editora: Dra. Patrícia Ribeiro

Produção gráfica e direção de arte: Ana Cláudia Néri Bastos

Assistente de produção editorial e gráfica: Talita Tainá Pereira Batista, Cintia Milena Gonçalves Rolim

Projeto gráfico: Ana Cláudia Néri Bastos

Ilustrações: Ana Cláudia Néri Bastos, Talita Tainá Pereira Batista, Cintia Milena Gonçalves Rolim

Revisão: Ana Cláudia Néri Bastos e Talita Tainá Pereira Batista, Cintia Milena Gonçalves Rolim

Tratamento de imagens: Ana Cláudia Néri Bastos

Ilustradora: Evellyn Victoria de Jesus da Paz

#### **EQUIPE DE EDITORES**

#### **EDITORA- CHEFE**

Dra. Patrícia Ribeiro, Universidade de Coimbra- Portugal

#### **CONSELHO EDITORIAL**

Doutoranda Silvana Maria Aparecida Viana Santos- Facultad Interamericana de Ciências Sociais - FICS

Doutorando Alberto da Silva Franqueira-Facultad Interamericana de Ciencias Sociales (FICS)

Me. Ubirailze Cunha Santos- Corporación Universitaria de Humanidades Y Ciências Sociales de Chile

Doutorando Allysson Barbosa Fernandes- Facultad Interamericana de Ciencias Sociales (FICS)

Doutor. Avaetê de Lunetta e Rodrigues Guerra- Universidad del Sol do Paraguai- PY

Me. Victorino Correia Kinhamá- Instituto Superior Politécnico do Cuanza Sul-Angola

Me. Andrea Almeida Zamorano- SPSIG

Esp. Ana Cláudia N. Bastos- PUCRS

Dr. Alfredo Oliveira Neto, UERJ, RJ

PhD. Diogo Vianna, IEPA

Dr. José Fajardo- Fundação Getúlio Vargas

PhD. Jussara C. dos Santos, Universidade do Minho

Dra. María V. Albaredo, Universidad Nacional del Comahue, Argentina

Dra. Uaiana Prates, Universidade de Lisboa, Portugal

Dr. José Benedito R. da Silva, UFSCar, SP

PhD. Pablo Guadarrama González, Universidad Central de Las Villas, Cuba

Dra. Maritza Montero, Universidad Central de Venezuela, Venezuela

Dra. Sandra Moitinho, Universidade de Aveiro-Portugal

Me. Eduardo José Santos, Universidade Federal do Ceará,

Dra. Maria do Socorro Bispo, Instituto Federal do Paraná, IFPR

Cristian Melo, MEC

Dra. Bartira B. Barros, Universidade de Aveiro-Portugal

Me. Roberto S. Maciel- UFBA|

Dra. Francisne de Souza, Universidade de Aveiro-Portugal

Dr. Paulo de Andrade Bittencourt – MEC

PhD. Aparecida Ribeiro, UFCG

Dra. Maria de Sandes Braga, UFTM

## **DECLARAÇÃO DOS AUTORES**

Os autores se responsabilizam publicamente pelo conteúdo desta obra, garantindo que o mesmo é de autoria própria, assumindo integral responsabilidade diante de terceiros, quer de natureza moral ou patrimonial, em razão de seu conteúdo, declarando que o trabalho é original, livre de plágio acadêmico e que não infringe quaisquer direitos de propriedade intelectual de terceiros. Os autores declaram não haver qualquer interesse comercial ou irregularidade que comprometa a integridade desta obra.

## **DECLARAÇÃO DA EDITORA**

A Editora Arché declara, para os devidos fins de direito, que: 1. A presente publicação constitui apenas transferência temporária dos direitos autorais, direito sobre a publicação, inclusive não constitui responsabilidade solidária na criação dos manuscritos publicados, nos termos previstos na Lei sobre direitos autorais (Lei 9610/98), no art. 184 do Código Penal e no art.<sup>o</sup> 927 do Código Civil; 2. Autoriza e incentiva os autores a assinarem contratos com repositórios institucionais, com fins exclusivos de divulgação da obra, desde que com o devido reconhecimento de autoria e edição e sem qualquer finalidade comercial; 3. Todos os e-book são *open access*, desta forma não os comercializa em seu site, sites parceiros, plataformas de *e-commerce*, ou qualquer outro meio virtual ou físico, portanto, está isenta de repasses de direitos autorais aos autores; 4. Não cede, comercializa ou autoriza a utilização dos nomes e e-mails dos autores, bem como nenhum outro dado dos mesmos, para qualquer finalidade que não o escopo da divulgação desta obra.

## **APRESENTAÇÃO**

Este e-book foi elaborado com o propósito de apresentar e descrever, em detalhes, as fotografias dos materiais didáticos utilizados na Sala de Recursos Multifuncionais (SRM) do Instituto Federal da Bahia (IFBA) – Campus Porto Seguro.

A iniciativa surge da necessidade de tornar visível e acessível esse conjunto de materiais que contribuem significativamente para o processo de ensino e aprendizagem dos estudantes da Educação Especial matriculados na Educação Básica, Técnica e/ou Tecnológica. Produzido em formato acessível para pessoas com Deficiência Visual (DV), o material busca aproxima-las ainda mais do meio acadêmico, garantindo que possam conhecer, compreender e interagir com os recursos que fortalecem a inclusão educacional.

Além de sua função de acessibilidade, este e-book também cumpre um papel de divulgação para a sociedade em geral, apresentando a importância das SRMs e valorizando a diversidade de estratégias pedagógicas utilizadas no Atendimento Educacional Especializado (AEE).

Os materiais aqui descritos podem, ainda, inspirar professores da educação básica e superior a utilizarem recursos semelhantes tanto na sala de aula comum quanto na especializada, ampliando as possibilidades de práticas inclusivas e contribuindo para uma educação de qualidade para todos.

Assim, este e-book se constitui como um registro, um guia e, sobretudo, um convite à reflexão sobre o papel da acessibilidade e da inovação pedagógica na construção de uma escola inclusiva.

## SUMÁRIO

<b>CAPÍTULO 01 .....</b>	<b>14</b>
CAIXA TÁTIL	
<b>CAPÍTULO 02 .....</b>	<b>19</b>
ALFABETO SILÁBICO	
<b>CAPÍTULO 03 .....</b>	<b>23</b>
TANGRAM	
<b>CAPÍTULO 04 .....</b>	<b>28</b>
ADAPTADOR ARANHA-MOLA	
<b>CAPÍTULO 05 .....</b>	<b>32</b>
TORRE INTELIGENTE	
<b>CAPÍTULO 06 .....</b>	<b>37</b>
DOMINÓ FORMAS GEOMÉTRICAS	
<b>CAPÍTULO 07 .....</b>	<b>41</b>
DOMINÓ EDUCATIVO FUNÇÕES	
<b>CAPÍTULO 08 .....</b>	<b>46</b>
JOGO NEXO	
<b>CAPÍTULO 09 .....</b>	<b>50</b>
DOMINÓ SUBTRAÇÕES	
<b>CAPÍTULO 10 .....</b>	<b>55</b>
RESTA 1	
<b>CAPÍTULO 11 .....</b>	<b>59</b>
LANÇA ARGOLAS ELEFANTINHO	
<b>CAPÍTULO 12 .....</b>	<b>64</b>
ALINHAVOS BICHINHOS	

<b>CAPÍTULO 13 .....</b>	<b>68</b>
PALAVRAS-CRUZADAS	
<b>CAPÍTULO 14 .....</b>	<b>74</b>
FORMAS MÁGICAS	
<b>CAPÍTULO 15 .....</b>	<b>78</b>
QUEBRA-CABEÇA CIRCO	
<b>CAPÍTULO 16 .....</b>	<b>83</b>
LUDO INFORMÁTICO	
<b>CAPÍTULO 17 .....</b>	<b>87</b>
LAB CORPO HUMANO	
<b>CAPÍTULO 18 .....</b>	<b>92</b>
TIRO AO ALVO	
<b>CAPÍTULO 19 .....</b>	<b>96</b>
TÍTULO	
<b>CAPÍTULO 20 .....</b>	<b>101</b>
PALAVRAS-CRUZADAS 2	
<b>CAPÍTULO 21 .....</b>	<b>105</b>
EQUILÍBRIO	
<b>CAPÍTULO 22 .....</b>	<b>110</b>
FORMAÇÕES DE PALAVRAS	
<b>CAPÍTULO 23 .....</b>	<b>114</b>
MINHA ROTINA ESTRELINHA	
<b>CAPÍTULO 24 .....</b>	<b>119</b>
BINGO DE MATEMÁTICA	
<b>CAPÍTULO 25 .....</b>	<b>123</b>
MEGA DICAS	
<b>CAPÍTULO 26 .....</b>	<b>128</b>
JOGO DA MESADA	

<b>CAPÍTULO 27 .....</b>	<b>132</b>
MATERIAL DOURADO	
<b>CAPÍTULO 28 .....</b>	<b>137</b>
TRAVA CATEGORIAS	
<b>CAPÍTULO 29 .....</b>	<b>141</b>
ACHE E ENCAIXE	
<b>CAPÍTULO 30 .....</b>	<b>146</b>
ALFABETO CURSIVO, ESCREVA E APAGUE	
<b>CAPÍTULO 31 .....</b>	<b>150</b>
ALFABETO IMAGENS	
<b>CAPÍTULO 32 .....</b>	<b>155</b>
RELÓGIO EDUCATIVO	
<b>CAPÍTULO 33 .....</b>	<b>159</b>
GEOMETRIA DAS MOLÉCULAS	
<b>CAPÍTULO 34 .....</b>	<b>164</b>
ANIMAIS LAÇADOS	
<b>CAPÍTULO 35 .....</b>	<b>168</b>
POR UM FIO	
<b>CAPÍTULO 36 .....</b>	<b>172</b>
ADMINISTRANDO O SEU DINHEIRO	
<b>CAPÍTULO 37 .....</b>	<b>176</b>
CAÇA-PALAVRAS EDUCATIVO	
<b>CAPÍTULO 38 .....</b>	<b>180</b>
TRÂNSITO	
<b>CAPÍTULO 39 .....</b>	<b>184</b>
TERREMOTO	
<b>CAPÍTULO 40 .....</b>	<b>188</b>
QUEBRA-CABEÇA PANORÂMICO	

<b>CAPÍTULO 41 .....</b>	<b>192</b>
DADO VERMELHO	
<b>ÍNDICE REMISSIVO .....</b>	<b>195</b>

## **CAPÍTULO 01**

### **CAIXA TÁTIL**

## CAIXA TÁTIL

### FOTOGRAFIA 1: CAIXA DO MATERIAL DIDÁTICO “CAIXA TÁTIL”



A fotografia mostra uma caixa vermelha com vários objetos geométricos verdes, como cones, cubos, cilindros e pirâmides, dispostos em cima de uma superfície de madeira clara. A caixa tem um texto branco que indica o nome "Caixa Tátil". A disposição dos objetos parece

aleatória, mas organizada de forma a permitir a visualização de cada peça.

Os objetos são verdes e lisos, feitos de madeira. As peças demonstram variedade de tamanhos e formatos, com texturas sutis e uniformes. A caixa vermelha, com um design simples, destaca a cor verde dos objetos. Suas margens são delimitadas por linhas pontilhadas, o que dá uma estética de artesanato.

#### **FOTOGRAFIA 2: LATERAL DA CAIXA DO MATERIAL DIDÁTICO “CAIXA TÁTIL”**



A fotografia apresenta a visão lateral da caixa vermelha. A composição da imagem é simples e focada na caixa, com as mesmas formas geométricas anteriores, mas desta vez elas estão no fundo, por conta disso encontram-se um pouco desfocadas, mas ainda é possível identificá-las.

Um círculo amarelo está no centro da caixa, com uma abertura no meio para se colocar a mão dentro dela. As palavras "Caixa Tátil" estão escritas na caixa em letras brancas.

#### **FOTOGRAFIA 3: PEÇAS E A LATERAL DA CAIXA DO MATERIAL DIDÁTICO “CAIXA TÁTIL”**



Outra fotografia da lateral da caixa, mas dessa vez com as formas geométricas posicionadas ao redor dela, algo parecido com a primeira imagem desta página.

A foto é focada na caixa, com as formas geométricas bem expostas, estando algumas em um plano mais a frente e outras em plano mais atrás, mas sem tirar o destaque da caixa, que dá um contraste vibrante para a imagem, pelo seu tom de vermelho e o círculo amarelo no centro, além das figuras da cor verde clara, que contribuem ainda mais na atmosfera alegre da fotografia. O fundo é claro, o que dá um destaque para os objetos.

## **CAPÍTULO 02**

### **ALFABETO SILÁBICO**

## ALFABETO SILÁBICO

### FOTOGRAFIA 4: CAIXA DO ALFABETO SILÁBICO



A fotografia apresenta a caixa de um brinquedo de encaixe de sílabas, com a representação das peças do jogo formando o título: “ALFABETO SILÁBICO” na parte superior da caixa, entre outras palavras logo abaixo, essas sem muito destaque, como “BOLA”, “JUCA” e “FADA”, além de outras sílabas avulsas, como “FA”, “MO” e “GA”.

As peças são em cores claras, como branca, azul, verde e rosa, além de alguns textos adicionais nas laterais como "Contém 160 peças" e

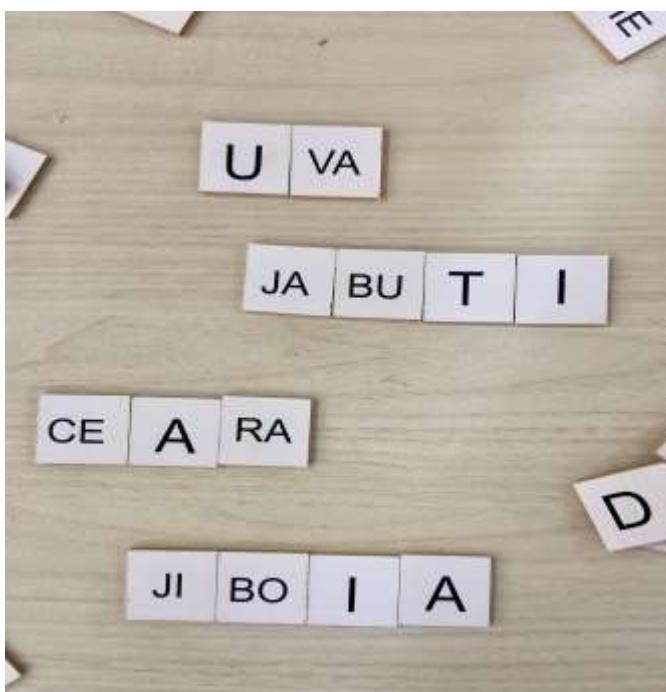
"+4 anos".

Além das sílabas, o designer da caixa possui como plano de fundo um cenário cartoon com um céu amarelo, algumas nuvens e uma colina verde logo abaixo.

O estilo da imagem é simples e direto, com foco no tabuleiro e nas letras, sem muita decoração ou elementos adicionais. O estilo é de um jogo educativo para crianças. A caixa é feita de madeira é bem feita e robusta.

O ambiente é casual e em uma superfície de madeira clara, a cor da madeira é natural. A iluminação é uniforme, sem sombras significativas.

#### **FOTOGRAFIA 5: PEÇAS DO ALFABETO SILÁBICO**



A fotografia apresenta as peças do jogo, dispostas em uma superfície de madeira clara. As peças são totalmente brancas e as letras estão na cor preta. As peças estão dispostas em várias linhas, formando algumas palavras como “Uva”, “Jabuti”, “Ceará” e “Jiboia”. Há espaço entre os blocos, criando uma visualização clara de cada letra individual.

Existem alguns montes desses blocos na lateral da imagem, que estão distribuídos sem nenhum padrão aparente. As letras são padronizadas e de tamanho uniforme, dispostas de uma forma destacada. As peças são feitas de madeira, com uma superfície totalmente lisa, o que dá um bom contraste para as letras presentes nela.

A foto possui uma iluminação equilibrada, sem nenhum elemento além das peças, dando destaque total para elas.

## **CAPÍTULO 03**

### **TANGRAM**

## TANGRAM

### FOTOGRAFIA 6: CAIXA DO JOGO “TANGRAM”



A fotografia apresenta uma caixa de madeira contendo um jogo chamado “Tangram”. A caixa é laranja, exceto a parte de cima que é vermelha, onde também está localizado o nome do jogo em letras grandes e amarelas.

Na parte laranja há diversas figuras coloridas, revelando o conteúdo dela. Essas figuras formam uma casa, uma lhama, um pato e

algumas formas abstratas.

A caixa também apresenta informações sobre o jogo, incluindo o número de peças (70 peças), a faixa etária recomendada (maior de 3 anos) e o nome da marca (“Jottplay”).

A composição da imagem é simples e focada na parte frontal da caixa com um fundo de madeira clara.

#### **FOTOGRAFIA 7: PEÇAS DO JOGO “TANGRAM”**



A fotografia apresenta as peças do jogo “Tangram”, que nada mais são que triângulos e quadrados, em diferentes cores, como amarelo, azul e verde, todos sobre uma superfície de madeira clara.

As peças coloridas estão dispostas em diferentes tamanhos e orientações, algumas formando figuras e outros dispersos irregularmente.

Dentre as figuras formadas estão uma chaminé e uma pessoa. As figuras estão postas sobre uma superfície de madeira clara, em um ambiente bem iluminado, dando o máximo de destaque possível para as formas geométricas.

#### **FOTOGRAFIA 8: OUTRAS PEÇAS DO JOGO “TANGRAM”**



Mais uma fotografia apresentando as peças do jogo “Tangram”, postas sobre a mesma superfície de madeira branca da imagem anterior com a diferença de que as formas geométricas estão mais próximas do que antes.

O foco está em um conjunto que forma a figura de uma chaminé, a mesma da imagem anterior, além de algumas formas espalhadas sem um padrão aparente, essas estão concentradas na parte inferior esquerda.

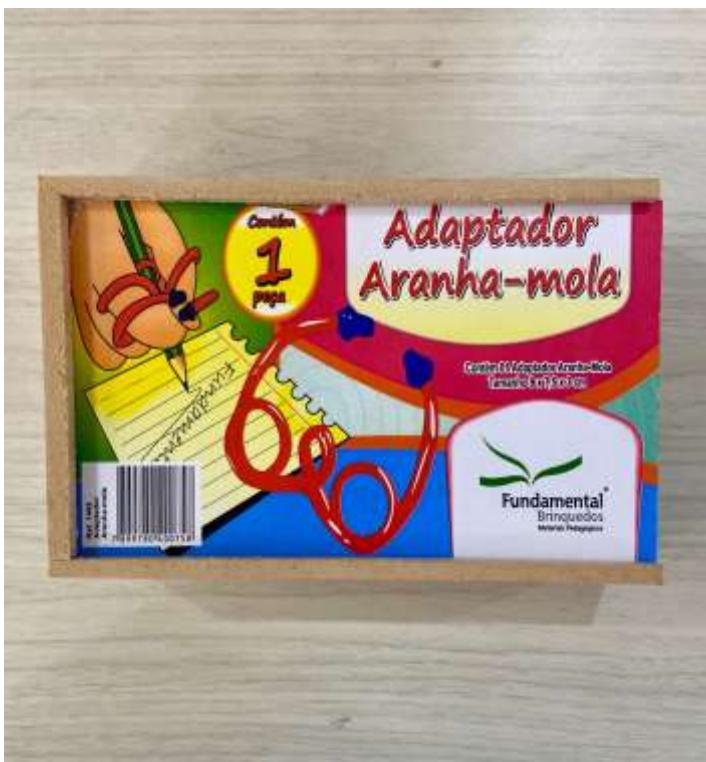
A iluminação e a atmosfera são as mesmas da última foto, clara e dando todo o foco nas peças, sem nenhum outro elemento na imagem.

## **CAPÍTULO 04**

### **ADAPTADOR ARANHA-MOLA**

## **ADAPTADOR ARANHA-MOLA**

### **FOTOGRAFIA 9: CAIXA DO INSTRUMENTO AUXILIAR “ADAPTADOR ARANHA-MOLA”**



A fotografia apresenta uma caixa de madeira com informações sobre um adaptador de escrita. A caixa possui uma capa colorida com desenhos de um caderno e uma mão escrevendo nesse caderno, utilizando o adaptador.

A caixa também apresenta um texto grande da cor vermelha na parte superior direita escrito "Adaptador Aranha-Mola", no lado esquerdo

há um outro texto, dessa vez em laranja escrito "Contém uma peça", no lado direito tem a logomarca do fabricante que consiste em uma figura minimalista de um livro verde e logo abaixo um texto preto escrito "Fundamental Brinquedos".

No centro dessa caixa está uma figura do adaptador, que será descrito na próxima fotografia, além de um código de barras na parte inferior esquerda. O layout da caixa é colorido, passando uma atmosfera lúdica. Ela está sobre uma superfície lisa de madeira clara, sobre uma boa iluminação, sem nenhuma sombra ou elemento além da própria caixa.

#### **FOTOGRAFIA 10: INSTRUMENTO AUXILIAR “ADAPTADOR ARANHA-MOLA”**



A fotografia mostra com clareza o conteúdo da caixa, ou seja, o adaptador aranha-mola, disposto sobre uma superfície de madeira branca. O adaptador é laranja e com uma textura semelhante a de um lápis liso. O objeto possui uma espécie de duas alças, uma em cada extremidade, com as pontas da cor preta.

Há também uma espécie de mola maleável, onde o usuário deve encaixar os seus dedos para usar o adaptador. Na imagem, essa mola maleável está fazendo dois círculos do mesmo tamanho e um círculo menor no meio, os outros dois círculos das extremidades terminam nas alças citadas anteriormente.

O ambiente onde a fotografia foi tirada é bem iluminado a ponto do adaptador fazer uma sombra leve na superfície onde ela se encontra, que por sua vez é feita de madeira branca um pouco texturizada, sem nenhum outro elemento tirando o foco central no adaptador aranha mola.

## **CAPÍTULO 05**

### **TORRE INTELIGENTE**

## **TORRE INTELIGENTE**

### **FOTOGRAFIA 11: CAIXA DA TORRE INTELIGENTE**



A fotografia apresenta a caixa de um jogo de encaixe de madeira chamado “Torre Inteligente”, com peças coloridas e ilustrações de como o jogo é jogado.

A caixa apresenta um fundo com cores neutras , o nome do jogo em letras grandes e azuis, ilustrações de como as peças de madeira se encaixam e como formar uma torre com as peças, além de informações sobre o conteúdo da caixa, como o número de peças e o grupo etário

recomendado.

O ambiente é a superfície lisa de um piso branco feito de madeira, com uma leve iluminação e sem detalhes além da caixa, fazendo dela o foco principal da imagem.

#### FOTOGRAFIA 12: PEÇAS DA TORRE INTELIGENTE



A fotografia apresenta uma torre de blocos de madeira coloridos empilhados, com cada bloco apresentando um padrão de círculos coloridos.

Os círculos possuem diferentes cores, como vermelho, verde, azul e amarelo, e estão posicionados de forma precisa e organizada em um padrão ascendente.

Entre os blocos estão algumas torres coloridas feitas de madeira, as torres possuem um formato cilíndrico. O arranjo cria uma forma geométrica tridimensional. O foco principal da imagem são os blocos coloridos, com um fundo neutro que não distrai a atenção do espectador.

### **FOTOGRAFIA 13: OUTRO ÂNGULO DAS PEÇAS DA TORRE INTELIGENTE**



A fotografia apresenta a mesma torre da imagem anterior, dessa vez em um outro ângulo, dando mais destaque para as torres de madeira cilíndricas.

No lado esquerdo da foto pode-se ver dois blocos no chão, dispostos um sobre o outro mas de uma forma que dê para identificar os dois.

No lado direito existe uma espécie de “porta” feita com as torres cilíndricas e logo no uma outra torre só que deitada. O ambiente da imagem é totalmente feito de madeira da cor branca, lembrando a parte interna de um armário só que bem iluminada.

## **CAPÍTULO 06**

**DOMINÓ FORMAS GEOMÉTRICAS**

## **DOMINÓ FORMAS GEOMÉTRICAS**

### **FOTOGRAFIA 14: CAIXA DO JOGO “DOMINÓ FORMAS GEOMÉTRICAS”**



A composição da fotografia mostra uma caixa de madeira do jogo "Dominó Formas Geométricas" contendo o nome do brinquedo em destaque na parte superior, juntamente com outras informações, incluindo textos como "Contém 28 Peças" na parte esquerda e "A arte de Educar Brincando!" na parte direita. A caixa é composta por uma base retangular de madeira com uma borda que delimita as bordas da peça.

O design da caixa é simples e direto, com cores neutras, diferentes formas geométricas coloridas, como quadrados, triângulos e círculos,

impressas sobre a caixa, além de algumas representações das peças de dominó, todas em disposição aleatória.

Existem outros elementos com menos destaque na capa da caixa, como a informação de proibido para menores de quatro anos, um código de barras e informações do fabricante como endereço e e-mail.

O ambiente onde a foto foi tirada é bem iluminado, mostrando a caixa em uma posição estável sobre uma superfície plana de madeira clara, com sombras suaves, sem nenhum outro elemento visível além da própria caixa, dando um foco total a ela.

#### **FOTOGRAFIA 15: PEÇAS DO JOGO “DOMINÓ FORMAS GEOMÉTRICAS”**



A composição da fotografia mostra um arranjo das peças do brinquedo, com diferentes formas e cores dispostas em um padrão emulando uma partida real de dominó.

Há um pequeno monte de peças de dominó não usadas na parte inferior esquerda da foto, e um pequeno grupo de peças também fica fora do padrão principal na parte superior direita.

As peças de dominó são retangulares, e as formas coloridas dentro de cada peça são círculos, quadrados, triângulos, retângulos, trapézios e losangos, cada qual com diferentes cores, como azul, verde claro e escuro, vermelho, roxo, e amarelo.

O ambiente da fotografia é bem iluminado, sem muita sobra sobre os elementos registrados nela, deixando a visão das peças do jogo bem clara e definida.

As peças estão em cima de um plano de madeira clara, fazendo um contraste com as várias formas geométricas coloridas das peças de dominó.

## **CAPÍTULO 07**

### **DOMINÓ EDUCATIVO FUNÇÕES**

## DOMINÓ EDUCATIVO FUNÇÕES

### FOTOGRAFIA 16: CAIXA DO DOMINÓ EDUCATIVO FUNÇÕES

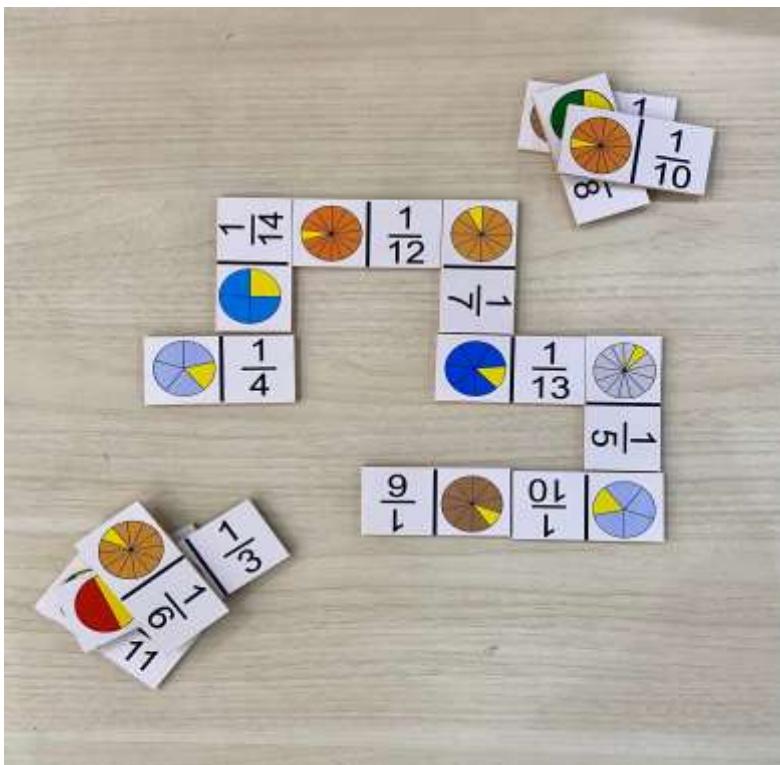


A fotografia mostra uma caixa de dominós educativos de madeira, contendo peças de dominós com frações e círculos coloridos representando essas frações.

Um menino em estilo desenho animado aparece na capa da caixa segurando uma das peças. Na caixa também há outras informações como o nome do brinquedo e a sua fabricante “Fundamental Brinquedos”.

A caixa também apresenta na sua capa um fundo verde e tons neutros de rosa, ela é feita de madeira e está no centro da imagem. O ambiente possui uma boa iluminação, a caixa está disposta sobre uma superfície de madeira branca.

### FOTOGRAFIA 17: PEÇAS DO DOMINÓ EDUCATIVO FUNÇÕES



A fotografia apresenta várias peças de dominó feitas de madeira clara, cada uma ilustrada com círculos coloridos que representam frações matemáticas, incluindo seus valores numéricos.

As peças estão organizadas de forma a lembrar uma partida real

de dominó, sobre uma mesa de madeira clara, e mostram frações de diferentes valores, como 1 sobre 3 e 1 sobre 13, e os círculos divididos em partes correspondentes a essas frações.

A composição da foto é clara, com as peças exibindo uma textura lisa e detalhes nítidos.

### FOTOGRAFIA 18: ZOOM NAS PEÇAS DO EDUCATIVO FRAÇÕES



A fotografia apresenta um ângulo mais próximo da situação anterior, com a câmera inclinada de maneira que dê para enxergar nitidamente a parte de cima das peças e um pouco da lateral delas.

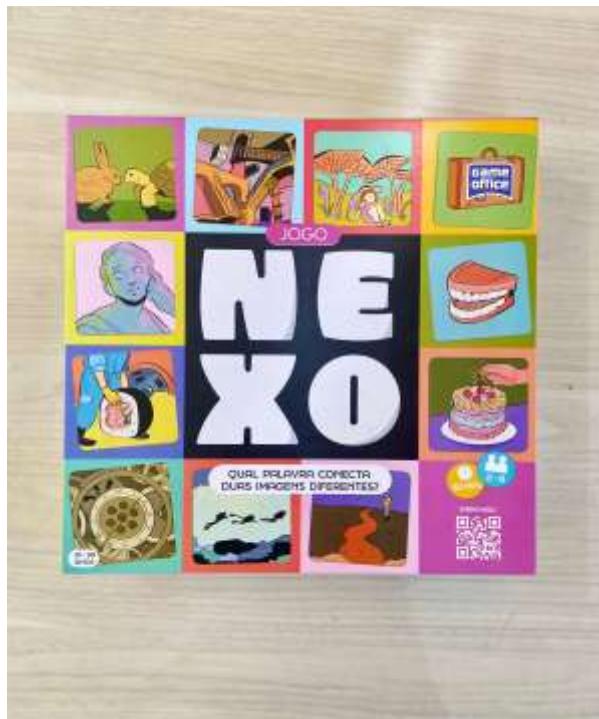
Também é possível analisar mais de perto as figuras presentes nos dominós, há frações como 1 sobre 13 e círculos as representando, no caso da fração citada ele está dividido em 13 partes representando o denominador todas na cor azul, exceto um que está na cor amarela, essa representando o numerador.

## **CAPÍTULO 08**

### **JOGO NEXO**

## JOGO NEXO

### FOTOGRAFIA 19: CAIXA DO JOGO NEXO



A foto apresenta a capa de um jogo chamado "NEXO", com o seu nome em destaque no meio e ao redor diferentes imagens dentro de quadrados.

Nas imagens é possível ver, em ordem, um coelho e uma tartaruga em um plano verde, o interior de uma casa com várias escadas que dão para portas diferentes, uma menina de vestido rosa em um jardim, uma mala marrom em um fundo verde claro, uma dentadura em um fundo ciano, uma bolo de aniversário em uma mesa roxa e um fundo verde.

escuro, um homem na beira de um rio, três nadadores explorando uma caverna subaquática, um relógio de ponteiro marrom, um trabalhador levando uma bagagem e uma estátua de uma mulher feita de pedra.

Na capa também é possível ver a frase “Qual palavra conecta duas imagens diferentes?” um pouco abaixo do título do jogo, e na parte de cima é possível ver a palavra “Jogo”. Há também um quadrado sem nenhuma imagem, apenas um fundo rosa com um círculo amarelo contendo um relógio e embaixo escrito “20 MIN” e ao lado dele um círculo azul com duas silhuetas humanas e escrito “2 a 8” logo abaixo, ambos os círculos na parte superior. Na parte inferior há um QR Code com uma legenda escrita “Saiba Mais”.

## FOTOGRAFIA 20: PEÇAS DO JOGO NEXO



A foto exibe uma disposição organizada de cartas e marcadores coloridos do jogo “Nexo”. As cartas retangulares, com letras e números, apresentam designs gráficos vibrantes que parecem representar diferentes imagens ou ações do jogo. Marcadores circulares e em forma de meia-lua de cores variadas complementam o arranjo.

O estilo das ilustrações é gráfico e colorido, lembrando produções digitais para crianças. A iluminação é uniforme, criando um contraste suave entre as peças e o fundo da imagem, e a atmosfera geral é tranquila, focada na apresentação dos componentes do jogo.

As cartas estão dispostas sobre uma superfície de madeira branca, e além das ilustrações há a presença de uma cartela com letras e números, como se fosse uma espécie de tabela. A iluminação da fotografia é clara ao ponto de não se ter sombras na imagem, deixando ainda mais as cartas, tabela e demais elementos em destaque.

## **CAPÍTULO 09**

### **DOMINÓ SUBTRAÇÕES**

## DOMINÓ SUBTRAÇÕES

### FOTOGRAFIA 21: CAIXA DO DOMINÓ SUBTRAÇÕES



A fotografia mostra uma caixa feita de madeira de um jogo de dominós chamado “Dominó Subtração”, colocado em cima de uma superfície de madeira clara, ilustrando operações matemáticas.

Na capa da caixa há representações dos dominós presentes nela e ilustrada com desenhos infantis de um menino e uma menina brincando

com as peças em uma ambiente rosa. Na capa também pode-se ver o nome do jogo em destaque no topo e algumas informações como “Contém duas peças” e “A partir de 3 anos”. O ambiente é totalmente claro, sem nenhuma sombra.

### FOTOGRAFIA 22: CAIXA E PEÇAS DO DOMINÓ SUBTRAÇÕES



A composição da fotografia apresenta as peças do jogo, dispostas

em um padrão em forma de linha como se fosse uma partida de dominó, e a caixa já descrita anteriormente. As peças estão localizadas na parte de baixo da foto, mostrando operações matemáticas de subtração.

Elas são inteiramente rosas, com as operações escritas em branca e seus resultados na cor azul. A caixa está um pouco inclinada para a direita por motivos estéticos, localizada em cima da composição da fotografia.

### FOTOGRAFIA 23: PEÇAS DO DOMINÓ SUBTRAÇÕES



A fotografia mostra as mesmas peças da imagem passada, dispostas nas mesmas posições, com a diferença de ter uma pilha de peças de dominó do jogo no lugar onde antes havia a caixa do jogo.

As peças estão espalhadas sem um padrão definido, com algumas ao lado de outras, algumas em cima de outras e algumas mais espalhadas. É uma pilha pequena, com poucas peças mas colocadas de maneira que pareça uma pilha mais cheia e maior.

O ambiente claro e bem iluminado se repete mais uma vez, com um fundo de madeira lisa e branca.

## **CAPÍTULO 10**

### **RESTA 1**

## **RESTA 1**

### **FOTOGRAFIA 24: CAIXA DO JOGO “RESTA 1”**



A fotografia é da caixa de um jogo chamado "RESTA 1", que mostra duas crianças e um cachorro jogando em volta de uma mesa laranja. As crianças são um menino, à esquerda, com cabelos loiros e blusa listrada verde e branca, e uma menina, à direita, com cabelos ruivos e blusa azul claro.

O cachorro está entre as duas crianças, ele é pequeno e seu pelo é branco com manchas marrons. As crianças estão sentadas, cada uma em uma cadeira marrom, já o cachorro parece estar em pé, se apoiando sobre

a mesa.

O fundo tem duas partes, embaixo dela é listrada, com listras vermelhas e rosas, logo em cima há um degradê de azul, que vai dos tons claros até os escuros.

Em relação a textos é possível ver o título do jogo na parte superior da embalagem, na cor amarela e em letras grandes, logo abaixo está uma pequena frase: “Um jogo clássico, inteligente e divertido! Para toda a família!”.

No canto inferior direito está um aviso de restrição de idade, e o nome do fabricante “DIVPlast Brinquedos”, no lado inferior direito está outro texto escrito, “O desafio está lançado”.

#### FOTOGRAFIA 25: JOGO RESTA 1



A fotografia apresenta o tabuleiro do jogo visto de cima, ele é quadrangular com bordas arredondadas, sua cor é azul-escuro e possui pequenos buracos ao redor da sua superfície que juntos lembram a forma de um sinal de “mais”.

Alguns desses buracos tem um pino preto dentro dele. Vários outros pinos pretos estão soltos, dispostos ao lado do tabuleiro, espalhados de forma aleatória em dois pequenos grupos, um na parte superior direita da foto e o outro na parte inferior esquerda.

Eles são pequenos e possuem um relevo em uma das suas extremidades que facilitam a remoção deles do buraco.

Tanto o tabuleiro quanto a caixa dele, mostrado na imagem anterior, estão sobre uma superfície de madeira branca e lisa, sem nenhuma textura.

O ambiente de ambas as imagens é bem iluminado, com pouquíssimas sombras, apenas as formadas pelos itens mostrados, e mesmo essas são quase imperceptíveis.

## **CAPÍTULO 11**

**LANÇA ARGOLAS ELEFANTINHO**

## LANÇA ARGOLAS ELEFANTINHO

### FOTOGRAFIA 26: CAIXA DO LANÇA ARGOLAS ELEFANTINHO



A fotografia mostra uma caixa de um jogo de lançar argolas, que tem como tema um elefante colorido e infantil, ilustrando o conteúdo da caixa.

A imagem na frente da caixa destaca o elefante de desenho, argolas coloridas e a frase "LANÇA ARGOLAS ELEFANTINHO".

Há números na caixa indicando pontos para as argolas, que são coloridos para facilitar o reconhecimento pelas crianças.

A caixa é de papelão, em bom estado de conservação, branca e com detalhes em azul claro. As cores são vibrantes e a imagem transmite

um ambiente claro e alegre, com um fundo de madeira clara.

## FOTOGRAFIA 27: ARGOLAS E O SUPORTE DAS ARGOLAS



A fotografia apresenta um conjunto de brinquedos coloridos para crianças, que inclui um elefante em um estilo infantil, da cor azul-claro com orelhas rosas localizado na parte superior direita da imagem e um conjunto de anéis numerados e coloridos na parte inferior esquerda da imagem.

Os anéis encontram-se um dentro do outro, cada um com tamanho

e cor diferente. Na ordem do maior para o menor eles são verde, azul, rosa, vermelho e laranja e exibem respectivamente os números 5, 10, 25, 50 e 100. O ambiente é claro, com um fundo de madeira branca.

#### FOTOGRAFIA 28: ARGOLAS APOIADAS NO SUPORTE



A fotografia exibe o mesmo brinquedo da foto anterior, mas com as argolas apoiadas na tromba do elefante, deixando a entender que o objetivo do jogo é lançar essas argolas com a finalidade de acertar na tromba.

As argolas estão organizadas de forma semelhante à imagem anterior, com uma dentro da outra, naturalmente do maior para o menor, tampando a maior parte do elefante por estar apoiado sobre ele.

O ambiente da imagem como sempre está bem iluminado, sem nenhum outro elemento na imagem ou sombra aparente. O fundo é de madeira branca.

## **CAPÍTULO 12**

**ALINHAVOS BICHINHOS**

## **ALINHAVOS BICHINHOS**

### **FOTOGRAFIA 29: CAIXA DO ALINHAVOS BICHINHOS**



A fotografia mostra uma embalagem de brinquedos educativos de alinhavar focado no desenvolvimento de habilidades motoras finas. A capa da embalagem inclui um gato azul claro e um urso marrom, ambos com linhas de costura vermelhas para guiar a atividade.

Os dois animais estão lado a lado em um fundo branco e simples. A caixa é feita de um papelão bem fino com superfície lisa, ideal para artesanato infantil. A iluminação uniforme no cenário contribui para a

clareza da imagem e a atmosfera de tranquilidade e diversão associada ao brinquedo.

A caixa está em cima de uma superfície clara, feita de madeira, como uma mesa. Além dos animais, na caixa é possível ver no canto superior esquerdo o nome do brinquedo “Alinhavos Bichinhos”, no lado direito está a logo da fabricante, que nada mais é do que um conjunto de um quadrado amarelo, um círculo azul e triângulo vermelho, com o nome “Babebí” na frente deles.

Embaixo dos animais há uma parte azul com um texto escrito “Os Alinhavos trabalham habilidades como coordenação bilateral, movimentação de pinça, coordenação motora fina de maneira lúdica e criativa.

### **FOTOGRAFIA 30: ALINHAVOS BICHINHOS**



A fotografia exibe quatro bonecos do Alinhavos Bichinhos, que estão dispostos em um fundo de madeira da cor branca. O primeiro, da esquerda para a direita, é um gato azul claro que já foi mostrado na caixa, seguido por um coelho lilás logo ao lado, abaixo, um porco rosa e o urso marrom que também já foi apresentado na caixa. Os bonecos são feitos de madeira fina, portanto não possuem muita profundidade, como se fossem uma figura em 2D. Eles apresentam linhas de costura simuladas ao redor das bordas e detalhes pintados, como olhos, focinhos e roupas coloridas. Um amontoado de barbantes se encontram no canto superior esquerdo, feitos para serem costurados nos bichinhos. No canto inferior esquerdo há um pedaço feito no mesmo material que os bonecos, ele é verde listrado e se assemelha a uma blusa, provavelmente feito para ser anexado aos bichos por meio dos barbantes já citados, além de uma pequena estrela azul e um botão amarelo, que está logo mais a direita. A iluminação é uniforme, sem sombras marcantes, e a composição é vista de cima, com uma perspectiva direta.

## **CAPÍTULO 13**

### **PALAVRAS-CRUZADAS**

## PALAVRAS-CRUZADAS

### FOTOGRAFIA 31: CAIXA DO JOGO “PALAVRAS-CRUZADAS”



A fotografia apresenta a embalagem de um tabuleiro de um jogo de palavras, com letras coloridas e organizadas em um padrão organizado numa grade. A caixa é verde com bordas laranjas, a parte esverdeada possui letras espalhadas sem ordem aparente, elas são de tamanhos diferentes e possuem uma cor um pouco mais clara, formando uma textura ao modelo da caixa

O nome “Palavras Cruzadas” pode ser visto na parte de cima da embalagem, com letras grandes e em cores chamativas. No meio da caixa há uma imagem do tabuleiro de palavra cruzada e o texto “Diversão para toda a família”.

## FOTOGRAFIA 32: TABULEIRO E PEÇAS DO JOGO “PALAVRAS-CRUZADAS”



A fotografia exibe o tabuleiro de palavras cruzadas da imagem anterior como elemento central, com uma grade retangular contendo quadrados coloridos e letras preenchidas, formando palavras como "ESPERTO" e "GALÃ".

Ao redor do tabuleiro, há peças de letras coloridas espalhadas e um pequeno suporte, essas são quadradas, pequenas e laranjas, com letras pretas no meio delas, usadas para formar palavras.

A iluminação é clara, com um fundo de madeira branca e a cena é

focada exclusivamente no jogo e suas peças.

### FOTOGRAFIA 33: TABULEIRO DO JOGO “PALAVRAS-CRUZADAS”



A fotografia exibe o tabuleiro de jogo de palavras visto de um ângulo diferente, com a câmera proporcionando uma visão mais inclinada em relação a peça, ao invés da visão de cima pegando todo o tabuleiro como foi feito na imagem anterior.

A foto mostra como seria a visão de alguém que esteja jogando uma partida de palavras cruzadas, com a palavra “ESPERTO” já formada no tabuleiro.

Há outras letras espalhadas ao lado do tabuleiro, e algumas outras embaixo dele, fazendo parte da partida representada na foto.

## **CAPÍTULO 14**

### **FORMAS MÁGICAS**

## FORMAS MÁGICAS

### FOTOGRAFIA 34: CAIXA DO JOGO “FORMAS MÁGICAS”



A fotografia mostra a embalagem de um jogo educativo infantil chamado “Formas Mágicas”, da fabricante “Babebi”.

A caixa apresenta uma paleta de cor clara, com o branco sendo predominante, além de outras cores como tons de marrom mais claros.

Na parte de cima da caixa, na parte esquerda, tem o nome do brinquedo e na parte direita o nome do fabricante.

Na parte de baixo da caixa, no lado esquerdo, tem dois círculos com algumas informações. O primeiro dele é azul, e tem escrito nele “+ 3 anos”, o outro é um pouco menor, da cor marrom e escrito “Feito de Madeira”.

Ainda na parte de baixo, há uma parte marrom clara com um texto escrito: “Com peças de diversos formatos, os pequenos montam dezenas de imagens divertidas. Use as fichas com 48 sugestões para formar o alfabeto completo, números e figuras e aproveite também para soltar a criatividade e imaginação”.

A iluminação é uniforme e o ambiente é limpo e claro, sem quaisquer outros elementos além da embalagem do brinquedo.

### **FOTOGRAFIA 35: PEÇAS DO JOGO “FORMAS MÁGICAS”**



A fotografia apresenta um conjunto de peças coloridas de madeira, com buracos em suas extremidades. As peças possuem várias formas geométricas, curvilíneas e retangulares, suas cores são vibrantes, sendo azul claro, rosa, vermelho, amarelo, verde e roxo.

No centro da imagem possui uma placa quadriculada rosa feita de madeira com algumas estacas espalhadas de forma uniforme, incluindo um número 5 formado por peças azuis e rosas, coladas sobre essas estacas.

Existem ainda alguns amontoados de peças espalhadas ao redor da placa, mais especificamente próximas das pontas do objeto quadrado.

As peças estão empilhadas uma sobre e ao lado da outra, não parece ter uma organização lógica padronizada desses montes, tendo peças de diferentes cores, tamanho e formatos em cada amontoado. A iluminação é uniforme, sem sombras marcadas, e o fundo é claro, criando um ambiente alegre e criativo focado inteiramente nele.

## **CAPÍTULO 15**

**QUEBRA-CABEÇA CIRCO**

## **QUEBRA-CABEÇA CIRCO**

### **FOTOGRAFIA 36: CAIXA DO QUEBRA-CABEÇA CIRCO**



A fotografia mostra uma caixa de um quebra-cabeça infantil com a temática de circo, com o nome “Quebra Cabeça” escrito em destaque. A caixa possui as cores verde e amarelo, apresentando uma ilustração animada de um circo com dois palhaços, um leão, uma girafa, um elefante e uma zebra.

A caixa também exibe as informações "24 peças", "A partir de 5 anos", um certificado de material feito com madeira reflorestada e a palavra "Circo" escrita em vermelho.

O ambiente da imagem é bem iluminado, sem sombras aparentes, com um fundo liso de madeira branca.

### FOTOGRAFIA 37: PEÇAS DO QUEBRA-CABEÇA CIRCO



A fotografia apresenta o quebra-cabeça já fora da caixa quase montado por completo, com as peças de cores claras e quadradas organizadas em grade, com algumas já unidas e outras separadas.

A imagem do quebra-cabeça retrata animais em desenho animado infantil, são eles uma girafa, um leão, um elefante e uma zebra, além de um palhaço, todos na frente de uma tenda de circo vermelha e branca.

Eles estão em um gramado baixo com algumas árvores no fundo, balões e bandeiras coloridas na parte de cima e um céu azul com algumas nuvens.

#### **FOTOGRAFIA 38: ZOOM NAS PEÇAS DO QUEBRA-CABEÇA CIRCO**



A fotografia mostra uma visão mais próxima, focando na parte do

quebra-cabeça onde não está completo. As peças separadas e parcialmente montadas revelam detalhes do elefante, da girafa e do leão, além de parte do circo e da paisagem do gramado.

É possível ver com mais detalhes as peças, que são totalmente lisas, sem nenhuma textura aparente e feitas de madeira.

As duas fotos do quebra-cabeça possuem uma iluminação uniforme, que realça a organização das peças que estão sobre uma superfície de madeira branca.

## **CAPÍTULO 16**

### **LUDO INFORMÁTICO**

## LUDO INFORMÁTICO

### FOTOGRAFIA 39: TABULEIRO DO LUDO INFORMÁTICO



A fotografia apresenta um tabuleiro de um jogo vibrante, que lembra um jogo de damas ou trilha. Ele é composto por quadrados das cores verde, amarelo, vermelho e azul, com círculos, indicando diferentes seções e posições.

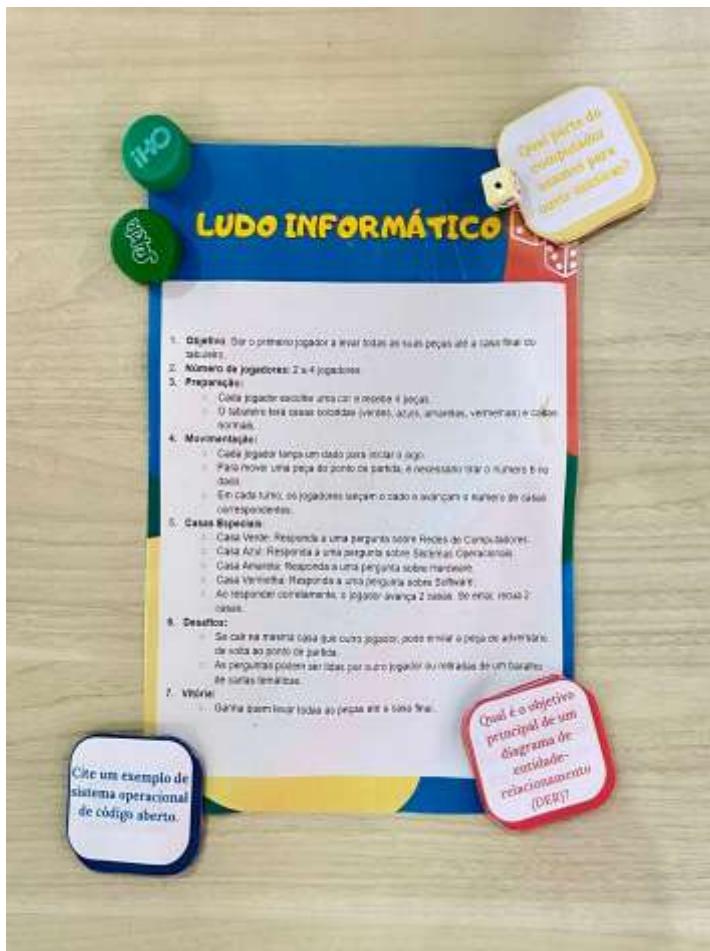
O jogo também inclui peças e dados, sugerindo que o movimento é parte fundamental da jogabilidade. Além disso, há cartões com perguntas sobre sistemas operacionais, o que indica um componente educativo sobre informática, servindo como um quiz sobre esse tema.

Os cartões estão localizados na parte de cima da imagem,

organizados em três pilhas, logo na parte esquerda há quatro tampinhas de refrigerantes, sendo feitos de peças para o jogo de tabuleiro e um dado pequeno, também de tabuleiro.

A imagem possui uma ótima iluminação, sem a presença de sombras ou outros elementos que tirem o foco principal da fotografia.

## FOTOGRAFIA 40: FOLHETO DO LUDO INFORMÁTICO



A fotografia exibe um folheto ou guia descrevendo as regras do jogo de tabuleiro "Ludo Informático". Na parte de cima do folheto tem o título do jogo, escrito em letras amarelas. O folheto tem bordas coloridas, com as cores azul, rosa, verde e amarelo, tendo a parte central na cor branca, com uma espécie de manual.

O texto detalha o objetivo do jogo, o número de jogadores, a preparação do jogo, as regras de movimentação, as casas especiais (com perguntas sobre tópicos de informática), desafios e a forma como a vitória é alcançada.

A iluminação da imagem segue o padrão bem iluminado e sem muitas sombras aparentes, com um fundo de madeira branca, que dá um bom contraste entre as bordas coloridas e a parte branca do folheto onde está localizado o texto, que por conta da claridade acaba ficando bem claro e visível, facilitando a sua leitura.

## **CAPÍTULO 17**

### **LAB CORPO HUMANO**

## LAB CORPO HUMANO

### FOTOGRAFIA 41: CAIXA DO LAB CORPO HUMANO

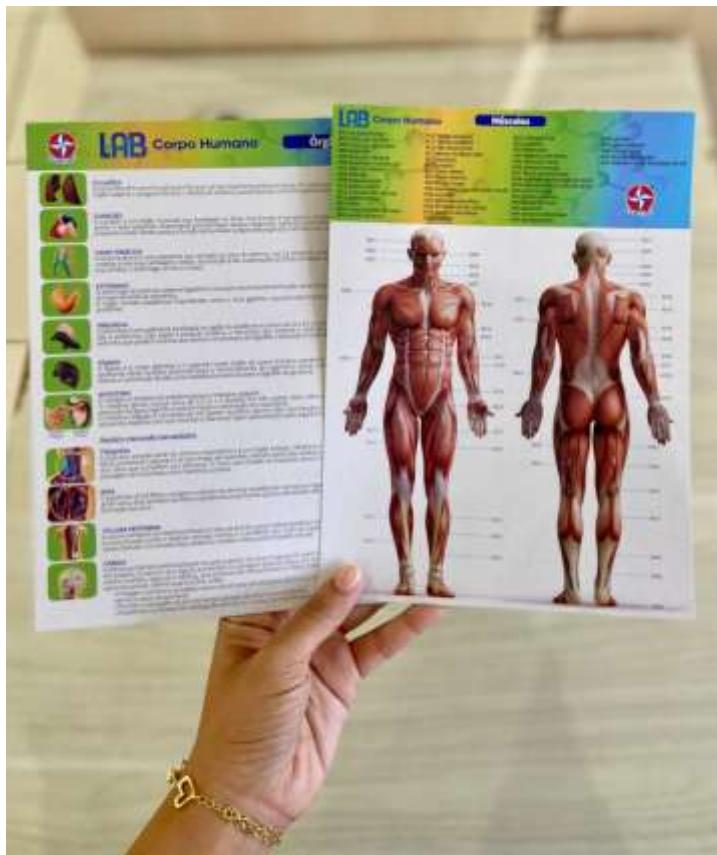


A fotografia apresenta a caixa de um brinquedo educativo chamado “LAB Corpo Humano”, mostrando um modelo do torso em cores vibrantes como azul claro, verde, amarelo e laranja.

O modelo é visto de frente e nele pode-se ver estruturas esqueléticas, musculares e órgãos internos.

O texto na caixa destaca as características educacionais e interativas do produto, detalhando a estrutura e funções do corpo. Na parte de baixo há um QR code e uma sinalização da faixa etária que é para maiores de três anos, além de algumas fotos do brinquedo.

## FOTOGRAFIA 42: PANFLETOS DO LAB CORPO HUMANO



A fotografia mostra dois panfletos que fazem parte do kit do brinquedo, um do lado do outro. No cartão esquerdo há um diagrama impresso do corpo humano, focado na musculatura, exibido em vistas

frontal e posterior, com textos explicativos sobre cada músculo do corpo.

No cartão direito há algumas ilustrações de partes internas do corpo humano como coração, crânio, etc. com um texto ao lado explicando sobre a função e funcionalidade dos mesmos. O ambiente da foto é branco e com iluminação uniforme.

### FOTOGRAFIA 43: PEÇAS DO LAB CORPO HUMANO



A fotografia exibe um outro componente do kit do brinquedo, um modelo em miniatura de um torso, exibindo partes internas do corpo humano.

A miniatura tem um teor científico e está dentro de uma embalagem transparente com um fundo branco como se fosse um boneco. Ao lado do torso estão algumas partes separadas como o cérebro, uma caixa torácica, etc.

O objeto está disposto sobre uma superfície de madeira clara, com iluminação suave e uniforme, sem sombras muito fortes.

## **CAPÍTULO 18**

### **TIRO AO ALVO**

## TIRO AO ALVO

### FOTOGRAFIA 44: EMBALAGEM DO TIRO AO ALVO



A fotografia mostra um jogo de dardos colorido embalado em um saco plástico transparente, de maneira que pode-se ver sem nenhum problema o conteúdo da embalagem. Na parte de cima da embalagem há uma etiqueta de papelão, por onde é possível abrir o brinquedo sem que precise rasgar o saco.

A parte em papelão é da cor verde, com o nome “Tiro ao alvo” em destaque escrita em letras amarelas, no lado esquerdo tem o nome do fabricante do objeto: “Coluna” e no lado direito há uma foto do próprio jogo. Existe também uma sinalização de “Proibido para menores de 5 anos”, essa de forma mais discreta.

O fundo da imagem é inteiramente branco, feito de madeira, sem muitas sombras e brilhos muito fortes.

A foto mostra uma visão de cima da embalagem, com uma iluminação suave causando um pouco de reflexo na parte transparente, contudo, o seu conteúdo ainda é bastante visível e pode ser observado perfeitamente, este será descrito logo a seguir.

## **FOTOGRAFIA 45: TIRO AO ALVO E SUAS PEÇAS**



A fotografia apresenta o tiro ao alvo, agora fora da embalagem, junto com um dardo de plástico vermelho com ponta e uma pequena bola também vermelha, localizados na esquerda alvo. Ele tem seções vibrantes nas cores vermelho, amarelo, azul e verde, com pontuações de 10 a 100.

O alvo possui uma borda preta e grossa, com divisórias entre as partes coloridas, com algumas partes pretas e outras brancas.

Os números são de cores variadas, sendo as mesmas das seções, formando um padrão colorido e chamativo para o brinquedo. A iluminação da foto é brilhante, o seu fundo é o mesmo da imagem anterior e a composição é direta, focando no design do alvo, que é visto de uma perspectiva ligeiramente superior, não há sombras nem outros objetos além do alvo.

## **CAPÍTULO 19**

**MEU PRIMEIRO BOX DE ATIVIDADES: EMOÇÕES**

## **MEU PRIMEIRO BOX DE ATIVIDADES: EMOÇÕES**

### **FOTOGRAFIA 46: CAIXA E UM LIVRETO DO “MEU PRIMEIRO BOX DE ATIVIDADES: EMOÇÕES”**



A fotografia expõe uma caixa e um livreto com layouts parecidos, fundo rosa e branco com os textos “Montessori: Um Mundo de Conquistas” e “Meu Primeiro BOX de Atividades: Emoções”. Elas também mostram ilustrações de uma tartaruga, uma flor azul e duas crianças, uma com expressão de espanto e a outra com os olhos fechados.

Há alguns elementos próprios da caixa, como a mensagem “Observe a criança explorar o mundo incrível das Emoções!”. Da mesma forma, o livreto também possui um texto diferente, sendo ele: “Guia para pais e educadores”.

#### **FOTOGRAFIA 47: PEÇAS E QUADROS DO “MEU PRIMEIRO BOX DE ATIVIDADES: EMOÇÕES”**



A fotografia exibe os recursos que vem dentro da caixa, sendo um conjunto de cartões, figurinhas e dois folhetos com ilustração de um menino e uma menina, os dois sem face.

Os cartões apresentam várias expressões faciais em diferentes cores e contextos, enquanto que as figurinhas mostram olhos e bocas que servem para formar essas expressões nos personagens dos folhetos.

Há também cartões com desenhos de rostos com diferentes expressões, cartões com diagramas de expressões faciais e também uma tabela para acompanhar as emoções.

#### **FOTOGRAFIA 48: PEÇAS DO “MEU PRIMEIRO BOX DE ATIVIDADES: EMOÇÕES”**



O fotógrafo dá um foco maior no conjunto de cartões organizados em fileiras, mostrando com mais detalhes algumas das ilustrações apresentadas neles.

Nelas há diferentes expressões faciais de crianças com alguma atividade ao lado indicando o que fazer nessas situações.

Na foto é possível ver uma expressão indicando raiva e ao lado uma menina meditando, uma expressão de choro e ao lado uma menina indo abraçar a mãe, além de outras expressões fora de enquadramento, como uma de nojo e uma feliz.

## **CAPÍTULO 20**

### **PALAVRAS-CRUZADAS 2**

## PALAVRAS-CRUZADAS 2

### FOTOGRAFIA 49: CAIXA DO JOGO “PALAVRAS-CRUZADAS”



A fotografia mostra a caixa de um jogo de palavras cruzadas com um design atraente e vibrante, exibindo um tabuleiro de xadrez verde e branco com peças coloridas de palavras cruzadas e a inscrição "PALAVRAS CRUZADAS" em destaque.

A caixa ainda apresenta algumas informações sobre o produto, como o número de peças que são 283, a idade mínima recomendada que é a partir de cinco anos, o fabricante do brinquedo que é a "IOB

Brinquedos”, um texto dizendo “Legal é aprender brincando!” e um certificado de madeira reflorestada.

A cor predominante da caixa é verde, apresentando um tom mais claro e nas quinas dela um tom mais escuro.

Além dos textos, a caixa também exibe imagens do seu conteúdo, sendo uma espécie de tabuleiro em forma de quebra cabeça com quatro partes grandes, este sendo o destaque da embalagem, logo em baixo há um amontoado de peças da palavras cruzadas que consistem em quadrinhos com letras dentro deles. O ambiente é claro, sem sombras e com um fundo neutro de madeira clara.

#### **FOTOGRAFIA 50: TABULEIRO E PEÇAS DO JOGO “PALAVRAS-CRUZADAS”**



A fotografia apresenta o tabuleiro em forma de quebra cabeças, ele é retangular, com uma grade com vários quadradinhos intercalando entre o verde claro e escuro, com alguns poucos na cor vermelha e azul. Em alguns quadrados há uma peça em cima, elas estão organizadas em filas, localizadas em locais diferentes formando quatro palavras.

Das palavras, “Carinho” e “Diversão” estão em uma fila vertical, “Amor” está na horizontal, compartilhando o seu “A” com o “a” de diversão, fazendo alusão ao nome “Palavras Cruzadas” do jogo, e por fim a palavra “Vida”, que está na diagonal.

O tabuleiro não é o único elemento da foto, nela também há várias outras peças espalhadas em volta do tabuleiro sem uma organização aparente. Os objetos estão sobre uma superfície lisa de madeira clara, em um ambiente muito bem iluminado.

## **CAPÍTULO 21**

### **EQUILÍBRIO**

## EQUILÍBRIO

### FOTOGRAFIA 51: CAIXA DO JOGO “EQUILÍBRIO”



A fotografia mostra a caixa do jogo “Equilíbrio”, que tem como objetivo ensinar números de 1 a 10 e operações matemáticas de forma lúdica.

O layout possui um fundo preto e alguns quadradinhos brilhantes das cores branca e azul e uma borda também em azul, só que em uma tonalidade mais clara.

A caixa é ilustrada com números e um simpático robô com uma balança com os números cinco e sete, além de três pequenos cartões sem

muito destaque.

Há também a frase "Ensina enquanto diverte!" e a logo da fabricante "Pais e Filhos", que é um círculo verde, azul e laranja.

### FOTOGRAFIA 52: ROBOZINHO DO JOGO “EQUILÍBRIO”



A fotografia apresenta o robô da caixa, com o balanço e as três cartinhas em um ambiente iluminado com fundo branco. O robô é branco e possui uma cabeça quadrada com uma pequena planta em cima dela,

trazendo um ar infantil para o robozinho.

Na parte de trás dele há um balanço que em cada ponta tem números coloridos, oito e nove, em bases azuis. No canto esquerdo, estão espalhados os cartões com problemas matemáticos simples de adição e relações entre quantidade numéricas.

### FOTOGRAFIA 53: PEÇAS DO JOGO “EQUILÍBRIO”



A fotografia traz uma composição simples focada em três

números que fazem parte do conjunto do jogo, sendo eles cinco, sete e dois, dispostos sobre uma superfície de madeira branca. As peças em formatos dos números são feitas de plástico típico dos utilizados em brinquedos, da cor azul clara e com um adesivo colado na frente.

Cada peça possui um adesivo com cor e figuras diferentes, sendo o do cinco da cor verde e com círculos, o sete da cor azul e com bolinhas e o dois da cor amarela e com bolhas de diferentes formatos abstratos.

## **CAPÍTULO 22**

### **FORMAÇÕES DE PALAVRAS**

## FORMAÇÕES DE PALAVRAS

### FOTOGRAFIA 54: PEÇAS DO JOGO DE FORMAÇÃO DE PALAVRAS



A fotografia exibe dez caixas de fósforo sobre uma superfície de madeira clara pintadas de verde com uma pequena imagem colada em cada uma delas. As imagens trazem relação com uma variedade de temas, incluindo zoofilia com animais como girafa, leão, baleia e macaco, ecologia com conchas, biologia com um esqueleto e uma célula e

conceitos como reciclagem e poluição, respectivamente representados pelo sinal de reciclagem e uma fábrica soltando gases poluentes.

As caixas estão dispostas de forma um pouco aleatória em volta de duas, são elas “girafa” e “fotossíntese”, cada uma separadas por sílabas dentro de quadrinhos. Cada caixa parece formar um quebra-cabeça visual.

Algumas das caixas encontram-se meio abertas, por conta disso é possível ver que dentro delas há mais quadrinhos com sílabas, revelando ser possível formar uma variedade de palavras relacionadas ao tema das imagens. A iluminação é uniforme, sem sombras fortes, o que cria uma atmosfera de simplicidade e clareza.

## FOTOGRAFIA 55: ZOOM NAS PEÇAS DO JOGO DE FORMAÇÃO DE PALAVRAS



A fotografia mostra os mesmos elementos da imagem anterior, com as caixas de fósforo pintadas em volta de duas palavras, a diferença está apenas no ângulo em que a foto foi tirada. A imagem possui um ponto de vista mais inclinado e próximo dos objetos apresentados, proporcionando uma visão mais clara de algumas das figuras coladas nas caixas.

Também é possível notar com mais nitidez a lateral das caixinhas, mostrando que existem algumas partes onde não foram pintadas, especificamente a parte por onde se abre a caixa de fósforo.

As caixas continuam organizadas da mesma forma, entretanto, por causa do ângulo da foto algumas ficaram de fora do enquadramento, portanto não é possível ver todas elas. O ambiente continua bem iluminado, sem sombras fortes e com um fundo de uma superfície lisa de madeira clara.

## **CAPÍTULO 23**

**MINHA ROTINA ESTRELINHA**

## **MINHA ROTINA ESTRELINHA**

### **FOTOGRAFIA 56: CAIXA DA “MINHA ROTINA ESTRELINHA”**



A fotografia exibe a caixa de um quadro de rotina intitulado “Minha Rotina Estrelinhas”. Sua cor predominante é branca, com uma foto do quadro no centro e os demais objetos da caixa em volta, como cartões, adesivos e uma canetinha.

O nome do recurso está na parte de cima da caixa, junto com o nome da fabricante “Babebí”.

Na parte de baixo há algumas informações de uso, além da faixa etária do recurso, que é para maiores de quatro anos. Na lateral direita, está um pequeno quadro com textos apresentando tudo o que tem dentro

da caixa, os textos dizem: “Contém sete estrelinhas”, “Trinta e oito atividades”, “Nove sentimentos”, Sete dias da semana”, Uma canetinha” e “Um saco de pano”.

## FOTOGRAFIA 57: TABULEIRO E PEÇAS DA “MINHA ROTINA ESTRELINHA”



A fotografia mostra o quadro de rotinas, todo em azul, com uma estrela estampada no seu centro e vários espaços para cartões nele.

Na parte esquerda há uma área com a escrita “Minha rotina”, com três espaços para suspender cartões, sendo um para os dias da semana, um para metas diárias, e um para indicar os seus sentimentos nesse dia.

Os acessórios do quadro estão ao redor dele, com quatro estrelas e uma canetinha há direita, os cartões das metas diárias em baixo sendo

doze no total, mais seis que já estão suspensos no quadro, e na esquerda seis cartões de sentimentos, com um sexto já no quadro, além dos cartões de dias da semana.

### FOTOGRAFIA 58: ZOOM TABULEIRO E PEÇAS DA “MINHA ROTINA ESTRELINHA”



A fotografia é focada na área da rotina, onde é possível notar um

tom de azul mais escuro em relação ao resto do quadro, além de ver com mais detalhes os cartões. Eles são feitos de madeira, e variam de acordo com o seu tipo:

Os de dias da semana possuem uma cor e o nome de algum dia, os de sentimentos são ilustrados com um urso fazendo diferentes expressões de acordo com a emoção indicada na legenda e por fim os de metas, esses apresentam uma criança realizando diferentes tarefas em cada um dos cartões.

## **CAPÍTULO 24**

### **BINGO DE MATEMÁTICA**

## BINGO DE MATEMÁTICA

### FOTOGRAFIA 59: CAIXA DO JOGO “BINGO DE MATEMÁTICA”



A fotografia apresenta uma caixa de um bingo focado em matemática com o nome “Bingo de Matemática” escrito em destaque.

A caixa é da cor roxa e tem dois personagens de desenho animado na frente, sendo uma menina loira com um laço e um vestido vermelho, um menino com cabelos castanhos, com uma blusa roxa e uma calça azul, ambos montados em uma espécie de lápis voador, tornando a embalagem visualmente atraente para as crianças.

Logo abaixo, há duas cartelas de bingo, uma ao lado da outra,

sendo uma delas azul e a outra amarela, além de diversos quadradinhos coloridos com números gravados neles.

Na parte de baixo da caixa há algumas informações como o número de peças que são trinta, a faixa etária que é acima de cinco anos e a fabricante que é a “IOB Brinquedos”.

No canto superior direito é possível ver um certificado de material feito com madeira reflorestada.

O ambiente da foto é bem iluminado, sem sombras fortes e com fundo de madeira lisa e branca.

## FOTOGRAFIA 60: PEÇAS DO JOGO “BINGO DE MATEMÁTICA”



A fotografia apresenta as cartelas de bingo, uma azul e uma amarela, ambas compostas por contas matemáticas e os números presentes nelas escritos por extensos.

Elas estão organizadas uma do lado da outra, com a azul mais acima da amarela, com um dois grupos organizados de peças, cada um nos espaços vazios deixados pelas cartelas.

As peças são pequenas e feitas de madeiras, cada uma possui um fundo amarelo, com números escritos em branco em um fundo colorido. As cores mudam de peça em peça e elas variam em cores vibrantes, sendo elas vermelho, azul, roxo e verde.

As cartelas de bingo coloridas e as cores vibrantes das peças de madeira são destacadas pela atmosfera clara do local, organizadas de forma organizada sobre uma superfície lisa de madeira branca.

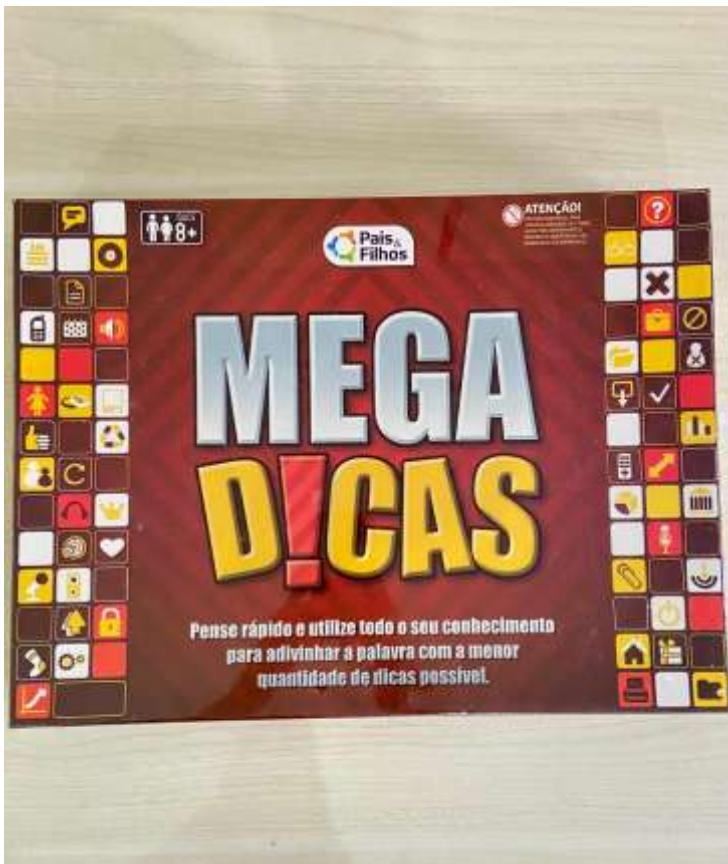
A iluminação uniforme do ambiente simples e neutro foca totalmente nas peças do jogo.

## **CAPÍTULO 25**

### **MEGA DICAS**

## MEGA DICAS

### FOTOGRAFIA 61: CAIXA DO JOGO “MEGA DICAS”



A fotografia mostra a caixa do jogo “Mega Dicas”, com o seu nome no centro ocupando boa parte do espaço, escrito em letras brancas e amarelas, com um ponto de interrogação vermelho substituindo a letra I.

A cor da caixa é vermelha e apresenta um padrão de losangos

nela, além de vários quadradinhos com figuras fazendo referência aos elementos do jogo, que seguem um padrão que vão de cima a baixo da caixa, tanto no lado esquerdo quanto no direito, ela portanto é simétrica.

No topo da caixa há o nome da fabricante “Pais e Filhos”, a faixa etária que é para maiores de três, e uma indicação para jogar com no máximo oito pessoas.

#### **FOTOGRAFIA 62: TABULEIRO E PEÇAS DO JOGO “MEGA DICAS”**



A fotografia apresenta o jogo de tabuleiro já fora da caixa, ele possui um percurso em forma de losango, composto por quadrados coloridos e numerados, com um ponto de "INÍCIO" e um de "FINAL" e vários outros indicando algum comando do jogo, como "Escolha um

Tema” e Ganhe pontos”.

O jogo é composto por quatro peças de diferentes cores (amarelo, verde, azul e vermelho) usadas para representar os jogadores, além de cartões, tudo disposto sobre uma superfície de madeira branca. O tabuleiro é feito de um material impresso com cores vivas, letras e números claros.

### FOTOGRAFIA 63: UMA CARTA DO JOGO “MEGA DICAS”



A fotografia mostra o ponto de vista de um jogador do tabuleiro segurando uma carta. A carta da foto possui bordas azuis, mas na imagem anterior é possível ver que também há cartões de bordas vermelhas.

Na parte de cima há o nome “Bola de basquete (artigo esportivo)” e em baixo tem quatro dicas sobre o objeto, com a finalidade do outro jogador adivinhar sobre o que se trata e qual o objeto do cartão.

As dicas vão do uso até a coloração da bola de basquete, no caso arremessá-la em uma sesta e a sua cor laranja.

## **CAPÍTULO 26**

### **JOGO DA MESADA**

## JOGO DA MESADA

### FOTOGRAFIA 64: CAIXA DO “JOGO DA MESADA”



A fotografia mostra a caixa de um jogo de tabuleiro chamado "Jogo da Mesada", com o seu título em destaque no topo da embalagem que contém várias informações visuais.

O design destaca uma mão segurando notas de dinheiro, um calendário amarelo indicando o mês de setembro, alguns objetos como um coco, um anel e dois sorvetes, sendo um de pote e o outro de casquinha, uma melancia e diversas cores de fundo.

Na parte inferior, além de um QR Code no canto inferior direito

acompanhado de um texto escrito “Saiba como jogar”, a faixa etária do jogo é de três anos e no lado esquerdo uma foto do jogo de tabuleiro.

A caixa também apresenta alguns textos dentro de balões coloridos, como “Um jogo tão divertido que ensina economia brincando!” em verde, “Aprenda a controlar todo o seu dinheirinho e seja o grande vencedor!” em azul e “Você precisa gastar com inteligência para não chegar ao final do mês no vermelho!” em vermelho. A caixa está sobre uma superfície de madeira branca.

## FOTOGRAFIA 65: TABULEIRO E PEÇAS DO “JOGO DA MESADA”



A fotografia centraliza o jogo de tabuleiro já fora da caixa, com seções e cartas contendo ícones e textos. As cartas estão na parte superior da foto, elas são retangulares e das cores azul, vermelho, roxo e verde, nelas estão escritos alguns comandos do jogo.

O tabuleiro está na parte central da imagem, ele possui um estilo vibrante e lúdico, colorido em cores primárias, que são vermelho, azul e amarelo.

O tabuleiro é dividido em grades, cada uma com algumas figuras e textos diferentes, todas relacionadas a alguma regra do jogo, além de fazerem referências ao mundo das finanças.

Ainda na parte superior, há algumas peças de plástico e das cores verde, azul, laranja, roxo, vermelho e amarelo usadas para representar os jogadores.

Já na parte inferior, há algumas notas fictícias de dinheiro, representando algumas cédulas , sendo elas as de um real, de cinco reais, de cinquenta reais, de cem reais e ao lado um dado de tabuleiro.

## **CAPÍTULO 27**

### **MATERIAL DOURADO**

## MATERIAL DOURADO

### FOTOGRAFIA 66: CAIXA DO INSTRUMENTO EDUCATIVO “MATERIAL DOURADO”



A fotografia mostra a visão de cima de uma caixa retangular feita de madeira clara, uma tampa branca com o nome "MATERIAL DOURADO" no centro escrito em letras grandes e azuis. Abaixo, em texto menor, está escrito "INDIVIDUAL" e mais embaixo indicando a quantidade de peças que contém na caixa, no caso sessenta e duas peças.

A caixa está sobre uma superfície de madeira levemente mais

clara do que a caixa em si, iluminada de maneira uniforme. A foto foi tirada de cima, mostrando um estilo simples e minimalista focado na tipografia.

#### FOTOGRAFIA 67: CAIXA LEVEMENTE ABERTA DO INSTRUMENTO EDUCATIVO “MATERIAL DOURADO”



A fotografia apresenta a caixa da imagem anterior levemente aberta, revelando um pouco do seu conteúdo. A tampa da caixa é do tipo que abre deslizando para o lado, como se fosse uma porta de correr.

A caixa está posicionada verticalmente em cima de uma superfície de madeira. É possível ver um pouco das peças organizadas

em fileiras dentro da caixa, uma do lado da outra, de maneira a preencher toda a parte interna do recipiente.

As peças são pequenos cubos feitos de madeira com tonalidade clara, todos com a mesma proporção.

#### **FOTOGRAFIA 68: CAIXA E PEÇAS DO INSTRUMENTO EDUCATIVO “MATERIAL DOURADO”**



A fotografia apresenta novamente a caixa, dessa vez totalmente

aberta, com algumas peças fora dela. Na parte de cima da imagem a caixa é mostrada sem a tampa branca, mostrando de forma mais clara os pequenos cubos de madeira presentes dentro dela.

No centro há a tampa branca da caixa, por estar ao lado da caixa é possível notar que a madeira utilizada é mais fina. Na parte de baixo há algumas das peças organizadas em dois grupos, um com os cubinhos normais e o outro com peças mais compridas, como se fossem vários cubos colados um ao lado do outro.

## **CAPÍTULO 28**

### **TRAVA CATEGORIAS**

## TRAVA CATEGORIAS

### FOTOGRAFIA 69: CAIXA DO JOGO “TRAVA CATEGORIAS”



A fotografia exibe a caixa do jogo "Trava Categorias" com o seu nome escrito em destaque em azul e vermelho no topo da embalagem, com alguns balões de fala das cores laranja, azul e verde com as letras A, B e C neles.

No centro, a caixa apresenta uma ilustração de três crianças sentadas em círculo no chão de uma sala colorida, interagindo e escrevendo em cadernos, focadas no jogo. No canto superior direito da caixa há uma forma oval e vermelha exibindo um texto com a fonte

branca escrito: “Seja o primeiro a responder sobre os temas mais inusitados para vencer o jogo!”.

Já no lado esquerdo há a logo marca da fabricante do brinquedo, uma estrela de quatro pontas branca e azul dentro de um círculo vermelho com o nome “Estrela” logo em baixo. Na parte inferior há uma ficha azul contendo algumas informações de segurança, alertando sobre a faixa etária do jogo, que é acima de oito anos, por conter peças pequenas.

O ambiente da foto não tem sombras fortes por ser bem iluminado e com foco total na caixa.

#### **FOTOGRAFIA 70: PEÇAS DO JOGO “TRAVA CATEGORIAS”**



A fotografia mostra o jogo já fora da embalagem, com seus componentes espalhados sobre uma superfície clara de madeira. Na parte de superior da imagem estão várias cartas retangulares azuis-escuras com o título do jogo na parte de cima e uma parte em branco, exibindo listas de palavras e categorias.

Também há uma pilha de folhas brancas com colunas na vertical, sendo uma para "Categorias", e três para "Letra", além de uma última na horizontal para "Total", indicando que as folhas servem para contar os pontos do jogador na partida.

Já na parte inferior da imagem há uma roleta com as letras do alfabeto em cores vibrantes de arco-íris, sobre um cartão quadrado azul-escuro.

A seta dessa roleta é preta e está posicionada na horizontal, colocada assim para que possa se observar outros elementos que estão no meio do cartão, como o nome do jogo acima da seta e o logo da Estrela embaixo.

## **CAPÍTULO 29**

### **ACHE E ENCAIXE**

## ACHE E ENCAIXE

### FOTOGRAFIA 71: CAIXA DO JOGO “ACHE E ENCAIXE”



A fotografia apresenta a caixa de um jogo educativo chamado "Ache e Encaixe". A embalagem mostra uma cena em animação de um avião vermelho sobrevoando uma estrada e um grande caminhão laranja, com o fundo composto por vários prédios e um céu azul.

Há algumas peças do jogo representadas na cena e juntas elas formam a palavra “Avião”. O subtítulo "2 em 1: Sílabas e Números"

sugere que o jogo ajuda a aprender a formar sílabas e a contar. O estilo é vibrante, com cores primárias, e o jogo é indicado para crianças a partir de 4 anos.

## FOTOGRAFIA 72: VERSO DA CAIXA DO JOGO “ACHE E ENCAIXE”



A fotografia mostra a parte de trás da caixa, que contém algumas informações sobre o jogo. O fundo da caixa é semelhante a parte frontal com a diferença da ausência do avião e do caminhão, no lugar deles há

algumas peças formando o nome “Coração” e algumas figuras .

Logo abaixo há um campo branco de texto revelando que existem peças com sílabas e outras com números, além da quantidade de jogadores, que vai de um até dois, e um pequeno tutorial mostrando como se joga, que basicamente é sobre montar as peças no lugar certo.

### FOTOGRAFIA 73: PEÇAS DO JOGO “ACHE E ENCAIXE”



A fotografia mostra um conjunto das peças do jogo, organizadas

em uma superfície clara de madeira. As peças têm ilustrações de animais como esquilos e pássaros, números como 9, 7 e 10, palavras separadas em sílabas, como "SORVETE", e algumas ilustrações como a de uma caneta e de um sorvete de casquinha.

As peças são feitas de papelão bem fino e possuem o objetivo de ensinar crianças sobre números, animais e palavras de forma lúdica. A iluminação é suave e uniforme, destacando as cores vibrantes e as ilustrações simples.

## **CAPÍTULO 30**

**ALFABETO CURSIVO, ESCREVA E APAGUE**

## **ALFABETO CURSIVO, ESCREVA E APAGUE**

### **FOTOGRAFIA 74: CAIXA DO JOGO “ALFABETO CURSIVO, ESCREVA E APAGUE”**



A fotografia mostra a caixa de um jogo educativo chamado “Alfabeto Cursivo, Escreva e Apague”.

No topo da caixa tem o nome do brinquedo no canto esquerdo e o nome do fabricante no canto direito, chamada “Babebí”. No centro há ilustração de quatro peças, cada um com uma letra cursiva e um animal correspondente como leão na letra “L”, jacaré na “J”, abelha na “A” e rinoceronte na “R”, além de uma canetinha que vem no conjunto. Na

parte de baixo há instruções de uso, a classificação indicativa que é para maiores de seis anos e o material das peças que é de madeira.

O texto da instrução está escrito em branco em um retângulo verde que se estende por uma pequena parte da caixa que é predominantemente branca, no texto diz: “Siga o tracejado com a canetinha escreva e apague e pratique a escrita das letras cursivas de uma maneira muito divertida”.

A iluminação na caixa é uniforme, garantindo que as letras sejam facilmente visíveis, e a atmosfera geral é focada no aprendizado e desenvolvimento infantil.

#### **FOTOGRAFIA 75: PEÇAS DO JOGO “ALFABETO CURSIVO, ESCREVA E APAGUE”**



A fotografia mostra algumas peças do jogo, a maioria fora de enquadramento, só sendo possível ver uma pequena parte dessas peças. Há três peças como o foco da foto e diferentes das outras elas são mostradas por completo.

As peças mostram as letras “J”, “F” e “N” e assim como nas apresentadas nas caixas, elas possuem figuras correspondentes às suas letras, respectivamente, um Jacaré, uma Foca e um Navio. Elas são feitas de madeira como já foi dito na caixa, e possuem cores diferentes entre si, como azul claro, rosa, verde claro, roxo, etc. As peças estão sobre uma superfície de madeira clara, em ambiente bem iluminado.

Elas estão divididas em duas partes, como se fossem um “mini quebra-cabeça de duas peças” com a figura na parte de cima, junto com a letra em formato de forma, e a letra cursiva na parte de baixo, escrita em fonte pontilhada e nas suas versões em maiúscula e minúscula.

## **CAPÍTULO 31**

### **ALFABETO IMAGENS**

## **ALFABETO IMAGENS**

### **FOTOGRAFIA 76: CAIXA DO JOGO “ALFABETO IMAGENS”**



A fotografia apresenta a caixa do jogo “Alfabeto Imagens” que possui um fundo em tons de laranja e verde, e nela aparecem ilustrações de dois personagens infantis: uma menina de cabelos loiros e um menino de cabelos curtos, ambos com expressões amigáveis.

A embalagem também mostra algumas informações menores sobre o jogo, como o número de peças que é vinte e sete, a idade

recomendada que é para maiores de cinco anos e um selo de material feito com madeira reflorestada.

Há quadrados azuis que representam as peças do jogo, com várias letras e desenhos com um nome embaixo.

## **FOTOGRAFIA 77: VERSO DA CAIXA DO JOGO “ALFABETO IMAGENS”**



A fotografia exibe a parte de trás da caixa, mostrando outras informações sobre o jogo além das apresentadas na lado frontal, como a quantidade de jogadores, que é de dois até três, e o objetivo do jogo que é “estimular a criança a desenvolver o raciocínio lógico e a percepção visual”.

A cor vermelha é predominante em todo o layout, com o título do jogo no lado esquerdo acompanhado das duas crianças da capa da caixa.

Logo abaixo, as ilustrações de algumas peças do jogo e um aviso de faixa etária para maiores de três anos e um selo de segurança.

#### FOTOGRAFIA 78: PEÇAS DO JOGO “ALFABETO IMAGENS”



A fotografia mostra as peças do jogo, que consistem em vários blocos de madeira pintados de azul com letras coloridas, palavras em português, símbolos e imagens de objetos e animais, como um pássaro e uma abelha.

Existem três blocos maiores que mostram todas as letras do alfabeto em ordem, já os menores exibem figuras com os seus respectivos nomes.

Os blocos estão espalhados em uma mesa de madeira clara, e a disposição aleatória sugere que fazem parte de uma atividade de aprendizagem ou de um jogo para crianças pequenas, possivelmente um quebra-cabeça.

## **CAPÍTULO 32**

### **RELÓGIO EDUCATIVO**

## RELÓGIO EDUCATIVO

### FOTOGRAFIA 79: CAIXA DO MATERIAL EDUCATIVO “RELÓGIO”



A fotografia apresenta a caixa de um relógio educativo da marca de brinquedos “DM Toys”. O seu layout é colorido e vibrante, destacando bem a figura do relógio no centro, com a frase “Aprenda Brincando” no topo escrito em letras coloridas, acompanhado de uma ilustração de um mini quebra-cabeças entre as duas palavras. Ainda no topo, é possível ver a logo da fabricante, e algumas peças de quebra-cabeças nas bordas compondo o layout da embalagem.

É possível ver mais dessas peças em torno de toda a lateral da caixa. Na lateral esquerda estão algumas figuras com legendas indicando algumas das habilidades que podem ser adquiridas com o uso do brinquedo, entre elas estão: “Coordenação Motora”, “Concentração”, “Cores”, “Formas” e “Números”.

No meio da caixa está uma fotografia do relógio, sendo o foco principal da embalagem, apresentado em alta nitidez com o nome “Relógio” escrito na cor vermelha logo abaixo da imagem.

#### **FOTOGRAFIA 80: MATERIAL EDUCATIVO “RELÓGIO”**



A fotografia apresenta o relógio educativo já fora da caixa, revestido por uma fina embalagem transparente.

O objeto tem formato circular, com números dispostos em diferentes formas geométricas, como quadrados, círculos, pentágono (forma geométrica de cinco lados) e corações, e cores vibrantes, como rosa, azul, amarelo e verde. Assim como um relógio verdadeiro os números vão de um até doze, assim como na sua organização, com o doze na parte superior central e o número um logo na esquerda, seguindo uma ordem numérica crescente em torno de toda a circunferência.

No centro, há o desenho de uma raposa em uma moto vermelha e rosa, utilizando um capacete também rosa e vários números em volta deles, esses indicando os minutos indo de cinco em cinco, começando com cinco e terminando com sessenta. Por cima do desenho há dois ponteiros vermelhos com tamanhos diferentes.

## **CAPÍTULO 33**

### **GEOMETRIA DAS MOLÉCULAS**

## **GEOMETRIA DAS MOLÉCULAS**

### **FOTOGRAFIA 81: EMBALAGEM DO MATERIAL EDUCATIVO “GEOMETRIA DAS MOLÉCULAS”**



A fotografia mostra um recipiente de plástico transparente, visto de cima, cheio de pequenas peças para montar modelos moleculares. Dentro, há esferas de diferentes tamanhos de acordo com suas cores, sendo as brancas as maiores, pretas as médias e amarelas as menores, todas conectadas por palitos de madeira.

As esferas têm furos no meio e algumas das conexões usam

elásticos brancos ou pretos. O recipiente está sobre uma superfície de madeira branca, em um ambiente bem iluminado sem sombras muito fortes.

#### **FOTOGRAFIA 82: EMBALAGEM E PEÇAS DO MATERIAL EDUCATIVO “GEOMETRIA DAS MOLÉCULAS”**



A fotografia mostra o conjunto de modelos moleculares, na mesma condição da imagem anterior, dentro de um recipiente transparente. Dessa vez há algumas peças dispostas em diferentes formações sobre uma superfície de madeira clara, com algumas

moléculas completas e outras parcialmente montadas ou espalhadas.

A imagem, vista de cima, mostra o kit e suas peças, com uma iluminação uniforme que não cria sombras. A composição é simples e com um tema científico, especificamente de biologia e química.

### **FOTOGRAFIA 83: PEÇAS DO MATERIAL EDUCATIVO “GEOMETRIA DAS MOLÉCULAS”**



A fotografia mostra dois modelos moleculares já montados e fora do recipiente transparente, dispostos de forma organizada sobre uma superfície de madeira clara.

O primeiro modelo é pequeno, composto por três esferas, com uma branca no centro e três palitos conectados a ela, com uma preta e

uma amarela em cada uma das extremidades e um paletó sem nada na sua ponta.

A segunda é mais complexa, com quatro esferas brancas conectadas pelos palitos, duas pretas sendo um na extremidade da molécula e um entre a conexão de duas esferas brancas e uma amarela na outra extremidade.

## **CAPÍTULO 34**

### **ANIMAIS LAÇADOS**

## **ANIMAIS LAÇADOS**

### **FOTOGRAFIA 84: CAIXA DO JOGO “ANIMAIS LAÇADOS”**



A fotografia exibe a caixa de um brinquedo educativo apresentando cinco animais de pano, são eles uma raposa, um coelho, um crocodilo, um leão e um urso. A caixa é branca com alguns detalhes em laranja, no centro estão localizados os animais de pano, cada um com padrões e furos.

O nome da fabricante “Tooky Toy” pode ser visto no canto superior esquerdo da caixa, com letras em branca dentro de um quadrado laranja. Na parte de baixo tem um espaço laranja com o texto “Animais

de amarrar cinco em um” escrito em inglês e um aviso de advertência sobre engolir pequenos objetos.

Há outros elementos no design da caixa, como alguns desenhos discretos de uma folha e um pássaro, a faixa etária que é para maiores de três anos e a frase “Mais que um brinquedo!”, também escrita em inglês, no canto direito na diagonal.

Os animais são apresentados em um estilo infantil, com cores vibrantes e designs simples, além de possuírem a forma plana, com detalhes simples, em uma composição organizada.

#### **FOTOGRAFIA 85: PEÇAS DO JOGO “ANIMAIS LAÇADOS”**



A fotografia mostra as quatro figuras de animais presentes na capa da embalagem, agora fora da caixa.

Os animais possuem um estilo artesanal para crianças, com um coelho, um jacaré, um leão e uma raposa. Cada uma tem um design colorido e vibrante, com padrões únicos, vestindo roupas com padrões chamativos e diversos furos organizados no tronco das figuras.

As roupas também possuem cores diferentes, como azul, roxo, vermelho e rosa. Os furos servem para colocar com alguns barbantes que estão presentes na imagem e fazem parte do conjunto do recurso, como se fosse uma costura de roupa.

Na imagem há dois desses barbantes, um azul e um vermelho. Os animais são dispostos em um fundo de madeira clara, sendo o destaque da foto, com os barbantes no canto da tela.

## **CAPÍTULO 35**

### **POR UM FIO**

## POR UM FIO

### FOTOGRAFIA 86: CAIXA DO JOGO “POR UM FIO”



A fotografia apresenta a capa de um jogo de tabuleiro chamado "Jogo: Por Um Fio". A capa mostra vários pássaros coloridos, como um bem te vi, um pardal, uma pomba e uma cacatua, equilibrando-se em fios elétricos sobre um poste, com um céu azul claro ao fundo.

A ilustração tem um estilo vibrante e animado, projetado para atrair a atenção de crianças.

A parte de baixo da capa traz algumas informações, como a que o jogo é para 2 a 4 jogadores e dura cerca de 20 minutos cada partida, além

de um QR Code com a legenda “Confira o vídeo e saiba mais!”. Ainda na parte inferior, há uma pequena caixa de texto laranja com uma breve introdução ao jogo: “Equilibre os pássaros nos fios, mas cuidado para o poste não cair!”.

Já na parte de cima trás o nome da fabricante do jogo, a “Game Office”, e uma classificação indicativa de “Oito até noventa e nove anos”, deixando em evidência o teor descontraído do recurso e que não há idade para jogar, tirando é claro quem tem menos de oito anos, certamente por ter peças pequenas.

#### **FOTOGRAFIA 87: PEÇAS DO JOGO “POR UM FIO”**



A fotografia apresenta o jogo fora da caixa, que se assemelha a uma estrutura tridimensional para pássaros, parecida com uma torre ou galpão, sendo esse o grande destaque da imagem. Feita de um plástico transparente cinza-escuro, ela tem vários compartimentos em dois níveis diferentes, com cordas entre eles.

Nas cordas há algumas cartas penduradas nelas, com a imagem de alguma espécie de pássaro, como a arara e o papagaio. Ao redor da base, há diversos cartões com informações sobre diferentes pássaros, como o gavião e o tucano.

Em ambas as fotografias o ambiente é branco, com os objetos apoiados em uma superfície de madeira clara e uma parede branca na segunda foto. O ambiente é bem iluminado, sem sombras fortes.

## **CAPÍTULO 36**

**ADMINISTRANDO O SEU DINHEIRO**

## **ADMINISTRANDO O SEU DINHEIRO**

### **FOTOGRAFIA 88: CAIXA DO JOGO “ADMINISTRANDO O SEU DINHEIRO”**



A fotografia mostra a capa de um jogo sobre gestão de dinheiro chamado “Administrando o seu dinheiro”. O destaque é um homem de negócios sorridente, de terno preto, gravata azul e com as mãos cruzadas. Ao fundo, uma tela de computador exibe gráficos e dados financeiros, acompanhado do título do jogo escrito em letras grandes.

Ao fundo, uma tela de computador exibe gráficos e dados financeiros, acompanhado do título do jogo escrito em letras grandes.

Em baixo, há notas de dinheiro coloridas de diversos valores que

são de dez, cinquenta, cem, duzentos e quinhentos, além de um aviso sobre faixa etária mais embaixo, que é para maiores de três anos.

Já na parte superior há a logo da marca “Pais e Filhos”, que consiste em um círculo verde, azul e laranja, que está localizado no canto direito.

A capa da caixa traz tons de azul, com diversos gráficos e números ao fundo para indicar que o jogo se compromete a facilitar o entendimento sobre finanças, em uma linguagem mais simples possível, para garantir que crianças entendam melhor o assunto.

#### **FOTOGRAFIA 89: TABULEIRO E PEÇAS DO JOGO “ADMINISTRANDO O SEU DINHEIRO”**



A fotografia mostra o tabuleiro do jogo de negócios, com notas falsas de dinheiro, alguns dados, peões coloridos e uma roleta.

O tabuleiro é o elemento central, com várias seções e informações organizadas em quadrados laranjas que formam um caminho que dá a volta em toda a borda do tabuleiro.

No centro, por onde o caminho não passa, pode se ver o mesmo homem da capa ao lado de uma tabela do rendimento financeiro de algumas empresas fictícias e logo abaixo o desenho de notas de dinheiro, organizadas uma ao lado da outra.

As notas de dinheiro falsas propriamente ditas estão dispostas em cima do tabuleiro, organizadas da mesma forma que o desenho do tabuleiro e no lado direito uma roleta verde escura com um ponteiro preto.

Abaixo do tabuleiro estão quatro peões coloridos, das cores verde, amarelo, azul e vermelho com um dado pequeno e um saquinho cheio de moedas de plásticos coloridas.

## **CAPÍTULO 37**

### **CAÇA-PALAVRAS EDUCATIVO**

## CAÇA-PALAVRAS EDUCATIVO

### FOTOGRAFIA 90: CAIXA DO MATERIAL EDUCATIVO “CAÇA-PALAVRAS”



A fotografia mostra a caixa de um jogo de caça- palavras com um design vibrante e colorido. As ilustrações principais são de uma criança e uma idosa abraçadas, sugerindo que o jogo é para todas as idades.

A caixa, que é predominantemente branca com detalhes em vermelho e amarelo, também mostra uma roleta, dois quadros de caça palavras e uma canetinha azul. Além dos elementos visuais, também há alguns textos no topo da caixa como: “Sempre é tempo de brincar e se

divertir!”.

Na parte de baixo há outros textos como: “Encontre as palavras antes do tempo terminar!” e um aviso sobre faixa etária, que é para maiores de três anos.

No canto direito da capa, há um setor verde com algumas informações adicionais do recurso, o número de jogadores (até dois), e habilidades que serão desenvolvidas, como raciocínio lógico, percepção visual e coordenação motora.

## **FOTOGRAFIA 90: PEÇAS DO MATERIAL EDUCATIVO “CAÇA-PALAVRAS”**



A fotografia mostra as peças do caça-palavras que já estão fora da caixa sobre uma superfície de madeira clara.

Há dois tabuleiros de caça-palavras, um com um fundo azul e outro com um fundo laranja, ambos com letras azuis escritas neles.

Há uma roleta separada em setores onde cada um tem um número e uma palavra. A roleta possui bordas amarelas e um ponteiro preto. Há também dois marcadores azuis de quadro, um apagador de quadro da cor azul e uma e uma ampulheta.

A ampulheta é um instrumento que era usado para medir o tempo, ele possui um corpo transparente que vai se afunilando conforme chega ao meio desse corpo e se ampliando conforme se afasta do meio, deixando a parte central estreita em relação às partes de cima e de baixo.

## **CAPÍTULO 38**

### **TRÂNSITO**

## TRÂNSITO

### FOTOGRAFIA 91: CAIXA DO JOGO “TRÂNSITO”



A fotografia mostra a caixa de um jogo de tabuleiro chamado "TRÂNSITO". A capa do jogo é feita de papelão e tem um desenho de um policial de pele clara, de meia-idade, com bigode e um sorriso, que está de braços cruzados e posicionado no canto direito.

Ao fundo, sobre um mapa branco e verde claro, há várias placas de trânsito, como "ceda a preferência", "curva" e "proibido entrar". Na caixa também há um texto que diz "Uma viagem divertida para aprender

as regras de trânsito" e logo acima o nome do jogo.

É possível notar que entre as placas de trânsito há algumas personalizadas para passar alguma informação sobre o jogo, como a faixa etária permitida que é para maiores de seis anos e a quantidade de jogadores, que são de dois a quatro.

As cores usadas são vibrantes e o estilo é ilustrativo e infantil, sugerindo que é um jogo voltado para crianças aprenderem sobre as regras de trânsito de uma forma divertida.

### **FOTOGRAFIA 92: TABULEIROS E PEÇAS DO JOGO “TRÂNSITO”**



A fotografia exibe o tabuleiro do jogo, assim como quatro peões

coloridos (vermelho, azul, amarelo e verde) na parte de cima junto com um dado e alguns cartões contendo algumas funções do jogo.

O tabuleiro se assemelha a um mapa que representa uma cidade e tem um design circular e simétrico com ruas, pontes, prédios, árvores e um lago.

As ruas são cinzas e atravessam todo o tabuleiro, com várias curvas e uma rotatória no centro, tudo sobre um fundo verde-claro representando um gramado. Também há prédios que são ilustrados em estilo de desenho animado, com cores vibrantes e formas simples. Existem outros pontos de referência, como um lago, uma floresta com montanhas, um letreiro com o nome do jogo, alguns balões e uma roda-gigante.

O mapa utiliza ícones e símbolos para indicar ações e interações no jogo. O design é simples e amigável, com cores vibrantes e uma iluminação homogênea que criam uma atmosfera leve e divertida.

## **CAPÍTULO 39**

### **TERREMOTO**

## TERREMOTO

### FOTOGRAFIA 93: CAIXA DO JOGO “TERREMOTO”



A fotografia exibe a caixa de um jogo de empilhar chamado “Torremoto”, junção das palavras “torre” e “terremoto”.

Sua cor predominante é branca, com bordas pretas na parte de cima e de baixo e alguns detalhes em amarelo.

Na parte central da caixa, no lado direito, há uma imagem de uma torre alta feita de blocos de madeira além do nome do jogo escrito em letras grandes, em fonte branca e contorno preto, acompanhado da frase “Aprenda a montar e equilibrar as peças se divertindo muito！”, escrito em

letras azuis embaixo do título do jogo.

Existem outras informações adicionais como a idade recomendada que é acima de cinco anos, o número de peças presente na embalagem que são trinta e seis e um certificado de material feito com madeira reflorestada.

A caixa está em uma superfície de madeira clara, com uma iluminação uniforme, e tem um estilo simples e divertido, ideal para um brinquedo infantil.

### **FOTOGRAFIA 93: PEÇAS DO JOGO “TERREMOTO”**



A fotografia mostra uma pilha de tijolos pequenos da cor marrom claro que está em um ambiente branco sobre uma superfície de madeira clara.

O foco da imagem é a própria pilha de tijolos, que parece ter sido arranjada de forma não intencional.

A forma como os tijolos foram empilhados transmite uma sensação de equilíbrio instável, com a base composta por dois pilares grandes. Ao redor da pilha, há alguns tijolos caídos.

A iluminação é suave, destacando a textura lisa dos tijolos e a cor uniforme, sem criar contrastes fortes de luz e sombra.

## **CAPÍTULO 40**

### **QUEBRA-CABEÇA PANORÂMICO**

## QUEBRA-CABEÇA PANORÂMICO

### FOTOGRAFIA 94: CAIXA DO MATERIAL “QUEBRA-CABEÇA PANORÂMICO”



A fotografia apresenta a caixa para um quebra-cabeça panorâmico de 1500 peças. Na capa, há um lobo-guará em destaque no canto direito, um animal semelhante a uma raposa ou cachorro, que possui os pelos da cor marrom alaranjado, com orelhas e focinho pontudos e brancos.

Ao fundo da cena, há uma paisagem natural com vários elementos

do Brasil, incluindo as Cataratas do Iguaçu, a Baía de Guanabara, os Lençóis Maranhenses, Chapada Diamantina, o Pantanal e Fernando de Noronha. A cena é vibrante e colorida, com tons de azul, verde e marrom. A luz sugere que é um dia ensolarado. A arte é realista, mas estilizada por ser uma colagem, cobrindo toda a caixa.

O texto e as informações sobre a marca e o número de peças estão nas bordas, como o número de peças já citados anteriormente e a faixa etária que é para maiores de doze anos, além de um certificado de material especial.

## **FOTOGRAFIA 95: VERSO DA CAIXA DO MATERIAL “QUEBRA-CABEÇA PANORÂMICO”**



A fotografia mostra a parte de trás da caixa, que apresenta um pouco mais sobre o quebra-cabeça, como uma visão mais ampla da imagem da caixa, revelando a presença de uma capivara, uma arara-azul e um casal de tucanos e uma jaguatirica.

Na parte de baixo da embalagem há um espaço azul onde estão mais informações como uma figura mostrando o tamanho exato de uma peça, que é bem pequena. Também há alguns textos, um revelando o tamanho do quebra-cabeça montado 99 vírgula 1 por 30 vírgula 5 centímetros e a faixa etária de três anos.

Existe um aviso sobre peças pequenas que podem ser ingeridas por crianças menores, um código de barra, o nome de um perfil do Instagram chamado “toysterbr” e um texto de apresentação contando um pouco sobre o quebra-cabeça ser uma homenagem a fauna e flora diversa do Brasil, assim como alguns dos pontos turísticos mais conhecidos do país. O quebra-cabeça em si tem a mesma imagem da apresentada na caixa.

## **CAPÍTULO 41**

### **DADO VERMELHO**

## DADO VERMELHO

### FOTOGRAFIA 96: ESTRUTURA DO DADO



A fotografia exibe um dado artesanal, construído em papelão, pintado com um tom laranja-avermelhado e adornado com botões pretos para representar os valores numéricos, apoiado sobre uma superfície de madeira clara.

Os números de um a seis são indicados pela disposição dos botões pretos, que por sua vez são colados na superfície do papelão. O dado é

posicionado no centro da moldura, com uma leve perspectiva de cima para baixo, que permite a visualização de até três lados.

A iluminação é suave e uniforme, projetando sombras sutis que definem as bordas e a textura do dado.

## ÍNDICE REMISSIVO

### A

Adaptador, 29

Alusão, 104

Amontoados, 77

Animação, 142

Artesanato, 16

Atmosfera, 27

### C

Cartelas, 122

Científico, 162

Cilindros, 15

Clareza, 31

Claridade, 86

Coloridas, 33

Componente, 84

Componentes, 49, 140

Composição, 17

Conceitos, 111

Conectadas, 160

Conservação, 60

Conteúdo, 31, 94

Coordenação, 66

### D

Degradê, 57

Delimitadas, 16

Denominador, 45

Destaque, 49

Detalhes, 60, 82

Diagramas, 99

Disposição, 49

Diversão, 104

<b>E</b>	Formatos, 16
Elementos, 85	Fotografia, 24
Embalagem, 75, 138	Fotossíntese, 112
Emoções, 99	Frações, 43
Enquadramento, 113	<b>G</b>
Equilibrada, 22	Geométricos, 15
Escrita, 29	<b>H</b>
Espalhadas, 77	Habilidades, 66
Espanto, 97	Humano, 90
Estética, 16	<b>I</b>
Estrutura, 89	Iluminação, 22
Explorando, 48	Ilustrações, 33
Expostas, 18	Imperceptíveis, 58
Extremidade, 163	Inclinada, 53
Extremidades, 58	Informações, 25, 102
<b>F</b>	<b>J</b>
Fabricante, 30, 66	Jogabilidade, 84
Finalidade, 62	<b>L</b>
Folheto, 86	Logomarca, 30

Lúdica, 66, 106	<b>Q</b>
<b>M</b>	Quadrangular, 58
Maleável, 31	Quadriculada, 77
Minimalista, 30	<b>R</b>
Moleculares, 160, 161	Recipiente, 160
<b>N</b>	Registrados, 40
Naturalmente, 63	Representações, 39
Numerador, 45	<b>S</b>
<b>O</b>	Semelhante, 143
Objetos, 16	Sinalização, 89
Operacionais, 84	Superfície, 15, 22, 43, 82
Organização, 77	Suporte, 71
<b>P</b>	<b>T</b>
Padrão, 27	Tabuleiro, 58, 69
Padronizada, 77	Tamanhos, 16
Padronizadas, 22	Tangram, 26
Personagens, 98	Texturas, 16
Perspectiva, 95	Texturizada, 31
Pirâmides, 15	Transparente, 160

Tridimensional, 35	V
<b>U</b>	Variedade, 16
Uniforme, 77, 162	Vermelha, 16
Uniformes, 16	Visível, 39
	Visualização, 22

# **DESCRIÇÃO DOS MATERIAIS DA SALA DE RECURSOS MULTIFUNCIONAIS (SRM) DO IFBA - PORTO SEGURO**

Revista REASE chancelada pela Editora Arché.  
São Paulo- SP.  
Telefone: +55(11) 5107- 0941  
<https://periodicorease.pro.br>  
[contato@periodicorease.pro.br](mailto:contato@periodicorease.pro.br)

# **DESCRIÇÃO DOS MATERIAIS DA SALA DE RECURSOS MULTIFUNCIONAIS (SRM) DO IFBA - PORTO SEGURO**

**BL**



9786560542501