

**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
“JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM
DOCÊNCIA PARA A EDUCAÇÃO BÁSICA**

Produto educacional Jogo de tabuleiro:

**MELHORIAS
OU
VANDALISMO?**

Organizadores:

Mestranda: Gláucia Luciana de Almeida Ferreira da Silva

Orientadora: Prof. Dra. Marisa da Silva Dias

**Unesp - Bauru
2024**



The page features a vibrant, multi-colored border (purple, blue, green) decorated with various mathematical and educational icons. These include a ruler, a pencil, a calculator, a protractor, a compass, a book, and mathematical symbols such as pi (π), cosine ($\cos x$), and a circle with a center point O_1 .

Realização:
Universidade Estadual Paulista
Faculdade de Ciências
Programa de Pós Graduação: Docência em Educação Básica

Elaboração:
Glauca Luciana de Almeida Ferreira da Silva

Orientação:
Marisa da Silva Dias

Diagramação:
Anaray de Almeida Martins Ferreira

Ilustração:
Yarles Silva de Lima Napoleão

+

Da Silva, Gláucia Luciana de Almeida Ferreira
Melhorias ou vandalismo / Gláucia Luciana de
Almeida Ferreira da Silva; Marisa da Silva Dias;
Orientação: Marisa da Silva Dias. - Bauru : UNESP,
2024.
29 f. : il.

Produto educacional elaborado como parte das
exigências do Mestrado Profissional em Docência para
Educação Básica da Faculdade de Ciências, UNESP, Bauru
Disponível em:
<https://www.fc.unesp.br/#!/ensino/pos-graduacao/programas/mestrado-profissional-em-docencia-para-a-educacao-basica/dissertaes-e-produtos/>

1. Jogo. 2. Ensino de matemática. 3. Impostos. 4.
Educação matemática. I. Dias, Marisa da Silva. II.
Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Ciências.
III. Título.

SUMÁRIO

1. Apresentação	3
2. Regras do Jogo	4
3. Tabuleiro	5
4. Personagens e dado	6
5. Cartas	7

APRESENTAÇÃO

Este livreto integra a dissertação intitulada “Contribuições de uma Atividade Orientadora de Ensino para Discussões Entre Vandalismo, Matemática e Taxa Tributária”, elaborada por Gláucia Luciana de Almeida Ferreira da Silva sob a orientação da Prof^a Dr^a Marisa da Silva Dias. O jogo aqui descrito foi aplicado na 1^a série do Ensino Médio, mas sua aplicação é recomendada também para alunos do Ensino Fundamental II e das demais séries do Ensino Médio.

Desenvolvemos este jogo como uma ferramenta pedagógica com o objetivo de auxiliar os alunos na compreensão da gestão dos recursos financeiros escolares. Pretendemos fomentar reflexões sobre a administração desses recursos, destacando como podem ser utilizados para promover melhorias no ambiente escolar, contrapondo-se ao vandalismo.

Além de facilitar a compreensão dos conceitos de impostos e vandalismo e suas relações com a matemática, o jogo promove:

- **Desenvolvimento de habilidades de resolução de problemas**
- **Engajamento:** estimulamos a discussão sobre impostos e vandalismo,
- **Compreensão da gestão de recursos:** a simulação da administração dos recursos escolares permite que os alunos percebam os efeitos do vandalismo na qualidade do ambiente escolar.

Para jogar, os participantes combinam as seguintes habilidades:

- **Adaptação e flexibilidade:** precisamos ser adaptáveis às mudanças de situação representadas pelas cartas e pelos movimentos no tabuleiro.
- **Conhecimento básico de matemática:** é necessário realizar operações matemáticas simples, como adições e subtrações, para manter o controle das finanças da escola durante o jogo.

Figura 1 – Folheto de regras colorido

MELHORIAS OU VANDALISMO



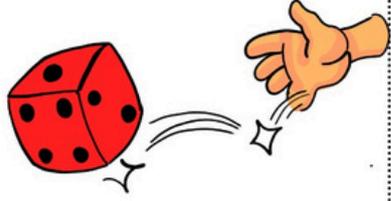
Este jogo desafia os participantes a tomar decisões estratégicas para equilibrar melhorias e enfrentar o vandalismo, incentivando o planejamento financeiro e a gestão eficaz da escola. Divirta-se administrando sua instituição educacional e enfrentando os desafios do Melhorias e Vandalismo?

OBJETIVO DO JOGO:
Seja o diretor mais habilidoso, administrando sua escola e enfrentando desafios de melhorias e vandalismo para garantir a maior verba possível.

NÚMERO DE JOGADORES: De 2 a 4 participantes.

COMPONENTES NECESSÁRIOS:

- Tabuleiro de Jogo;
- Cartas "Melhoria" e "Vandalismo";
- Dado;
- Cartas "Guardião do Impostômetro";
- Papel e lápis para anotar valores.



PREPARAÇÃO:

- Coloque o tabuleiro no centro da mesa;
- Embaralhe as cartas "Melhoria" e "Vandalismo" e forme dois montes, separando-as;
- Embaralhe as cartas do "Guardião do Impostômetro" e deixe-as separadas;
- Cada jogador escolhe uma peça para representar seu diretor.

INÍCIO DO JOGO:

- Cada jogador no início da sua rodada tira uma carta do "Guardião do Impostômetro" para determinar a verba inicial de sua escola;
- O jogador lança o dado e move sua peça pelo tabuleiro de acordo com o número sorteado.

DESENVOLVIMENTO DO JOGO:

- Quando um jogador cai em uma casa de "Melhorias" ou "Vandalismo", ele tira uma carta correspondente e segue as instruções;
 - Se for "Melhoria", a escola mantém sua verba.
 - Se for "Vandalismo", subtrai o valor indicado da verba da escola;
- Casas especiais, como "Volte 3 Casas", devem ser seguidas imediatamente;
- Cada vez que um jogador completa uma rodada pelo tabuleiro, ele tira uma nova carta do "Guardião do Impostômetro" para ajustar sua verba;
 - Se o valor for negativo, subtrai-se da nova verba.
 - Se o valor for positivo, soma-se à nova verba;
- O jogo continua até um número pré-determinado de rodadas.

FINAL DO JOGO:

O desafio escolar chega ao fim após um número predeterminado de rodadas. O jogador que terminar com a maior verba é considerado o vencedor. Neste contexto, uma verba mais baixa representa uma gestão escolar desafiadora, com muitos atos de vandalismo prejudicando a escola. Com recursos limitados, a instituição enfrenta dificuldades para realizar melhorias necessárias. Portanto, o desafio não é apenas manter a escola funcionando, mas também superar os obstáculos, demonstrando habilidades estratégicas e administrativas para emergir como diretor.

Fonte: elaborado pela autora.

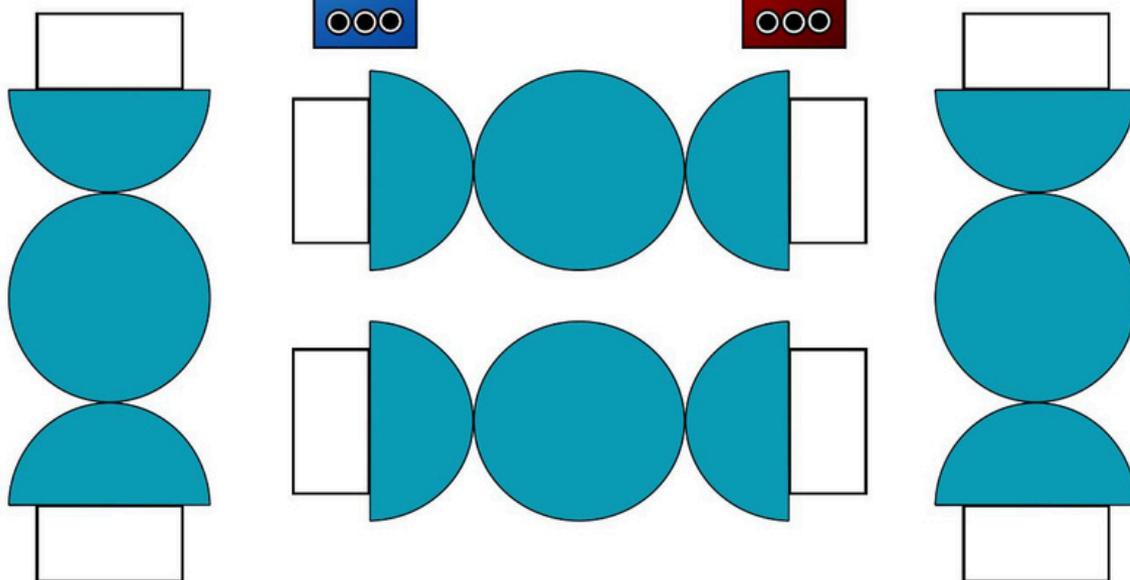
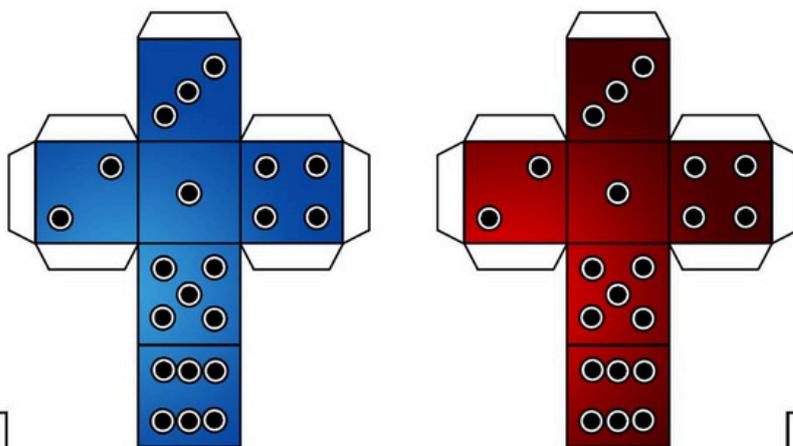
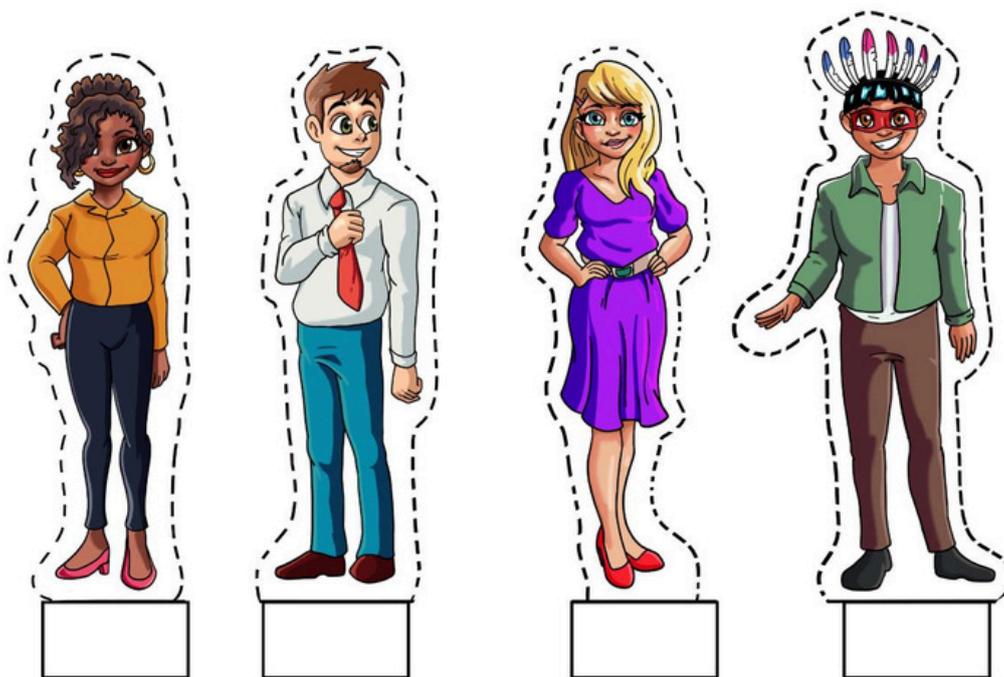
Tabuleiro do jogo "Melhorias ou vandalismo?"

Figura 2 – Tabuleiro colorido



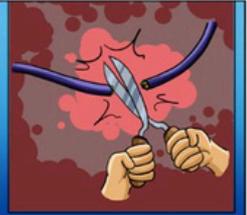
Fonte: elaborado pela autora.

Figura 3 – Personagens



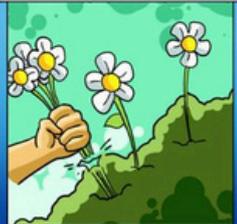
Fonte: elaborado pela autora.

Figura 4 – Layout das cartas “Melhorias ou vandalismo?” – frente 1

 <p>CAUSAR DANO A VEÍCULOS ESCOLARES Vandalismo: Pagar 2.000 unidades para arrumar.</p>	 <p>DERRAMAR TINTA NAS INSTALAÇÕES Vandalismo: Pagar 1.000 unidades para arrumar.</p>	 <p>DEPREDAR EQUIPAMENTOS DE LABORATÓRIO Vandalismo: Pagar 3.000 unidades para arrumar.</p>	 <p>CORTAR FIOS ELÉTRICOS Vandalismo: Pagar 5.000 unidades para arrumar.</p>
 <p>CAUSAR DANO AOS COMPUTADORES E EQUIPAMENTOS TECNOLÓGICOS Vandalismo: Pagar 5.000 unidades para arrumar.</p>	 <p>INCENDIAR PROPOSITALMENTE Vandalismo: Pagar 5.000 unidades para arrumar.</p>	 <p>PICHAR NAS PAREDES OU MESAS Vandalismo: Pagar 500 unidades para arrumar.</p>	 <p>QUEBRAR JANELAS Vandalismo: Pagar 1.000 unidades para arrumar.</p>
 <p>DESTRUIR EQUIPAMENTOS ESPORTIVOS Vandalismo: Pagar 1.000 unidades para arrumar.</p>	 <p>FURTAR MATERIAL DIDÁTICO Vandalismo: Pagar 2.000 unidades para arrumar.</p>	 <p>VANDALIZAR BANHEIROS Vandalismo: Pagar 3.000 unidades para arrumar.</p>	 <p>DESMONTAR MOBILIÁRIO ESCOLAR Vandalismo: Pagar 1.000 unidades para arrumar.</p>
 <p>COLAR ADESIVOS EM ÁREAS NÃO PERMITIDAS Vandalismo: Pagar 3.000 unidades para arrumar.</p>	 <p>FURTAR OU VANDALIZAR ARMÁRIOS DOS ALUNOS Vandalismo: Pagar 3.000 unidades para arrumar.</p>	 <p>USAR INADEQUADAMENTE OS EXTINTORES DE INCÊNDIO Vandalismo: Pagar 5.000 unidades para arrumar.</p>	 <p>CAUSAR DANOS AO SISTEMA DE ILUMINAÇÃO Vandalismo: Pagar 5.000 unidades para arrumar.</p>

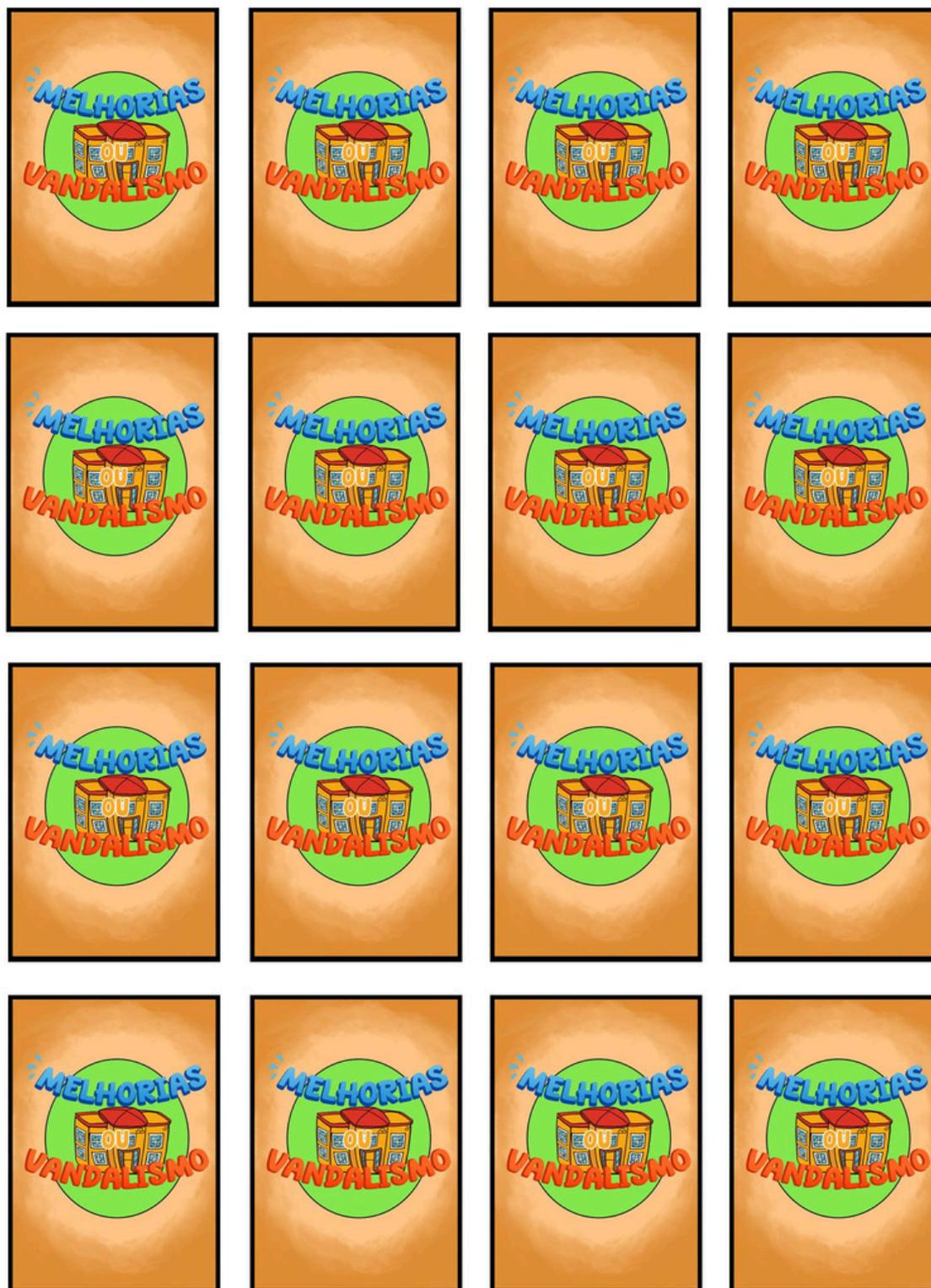
Fonte: elaborado pela autora.

Figura 5 – Layout das cartas “Melhorias ou vandalismo?” – frente 2

 <p>CAUSAR DANO A ESCULTURAS OU OBRAS DE ARTE ESCOLARES Vandalismo: Pagar 2.000 unidades para arrumar.</p>	 <p>VANDALIZAR MURAIS OU DISPLAYS DA ESCOLA Vandalismo: Pagar 1.000 unidades para arrumar.</p>	 <p>CAUSAR DANO AOS BEBEDOUROS Vandalismo: Pagar 4.000 unidades para arrumar.</p>	 <p>COLOCAR OBJETOS NAS DESCARGAS DOS BANHEIROS Vandalismo: Pagar 4.000 unidades para arrumar.</p>
 <p>VANDALIZAR ÁREAS DE LAZER Vandalismo: Pagar 6.000 unidades para arrumar.</p>	 <p>FURTAR EXTINTORES DE INCÊNDIO Vandalismo: Pagar 3.000 unidades para arrumar.</p>	 <p>BLOQUEAR FECHADURAS OU PORTAS Vandalismo: Pagar 2.000 unidades para arrumar.</p>	 <p>CAUSAR DANO AS PLANTAS E JARDINS DA ESCOLA Vandalismo: Pagar 4.000 unidades para arrumar.</p>
 <p>DESCARTAR O LIXO EM LIXEIRAS Parabéns! Continue com o saldo para realizar melhorias na escola.</p>	 <p>MANTER AS PAREDES LIMPAS Parabéns! Continue com o saldo para realizar melhorias na escola.</p>	 <p>CUIDAR DOS LIVROS E MATERIAIS ESCOLARES EMPRESTADOS Parabéns! Continue com o saldo para realizar melhorias na escola.</p>	 <p>USAR CORRETAMENTE AS INSTALAÇÕES SANITÁRIAS E COMUNICAR PROBLEMAS Parabéns! Continue com o saldo para realizar melhorias na escola.</p>
 <p>MANTER OS BANHEIROS LIMPOS E ORGANIZADOS Parabéns! Continue com o saldo para realizar melhorias na escola.</p>	 <p>NAO DESPERDIÇAR ÁGUA E PAPEL TOALHA Parabéns! Continue com o saldo para realizar melhorias na escola.</p>	 <p>NÃO CAUSAR DANOS INTENCIONAIS Parabéns! Continue com o saldo para realizar melhorias na escola.</p>	 <p>MANTER O PÁTIO E OS JARDINS LIMPOS Parabéns! Continue com o saldo para realizar melhorias na escola.</p>

Fonte: elaborado pela autora.

Figura 6 – Layout das cartas “Melhorias ou vandalismo?” – verso 1 e 2



Fonte: elaborado pela autora.

Figura 7 – Layout das cartas “Melhorias ou vandalismo?” – frente 3



Fonte: elaborado pela autora.

Figura 8 – Layout das cartas “Melhorias ou vandalismo?” – verso 3



Fonte: elaborado pela autora.

Figura 9 – Layout das cartas Guardiões – frente 1



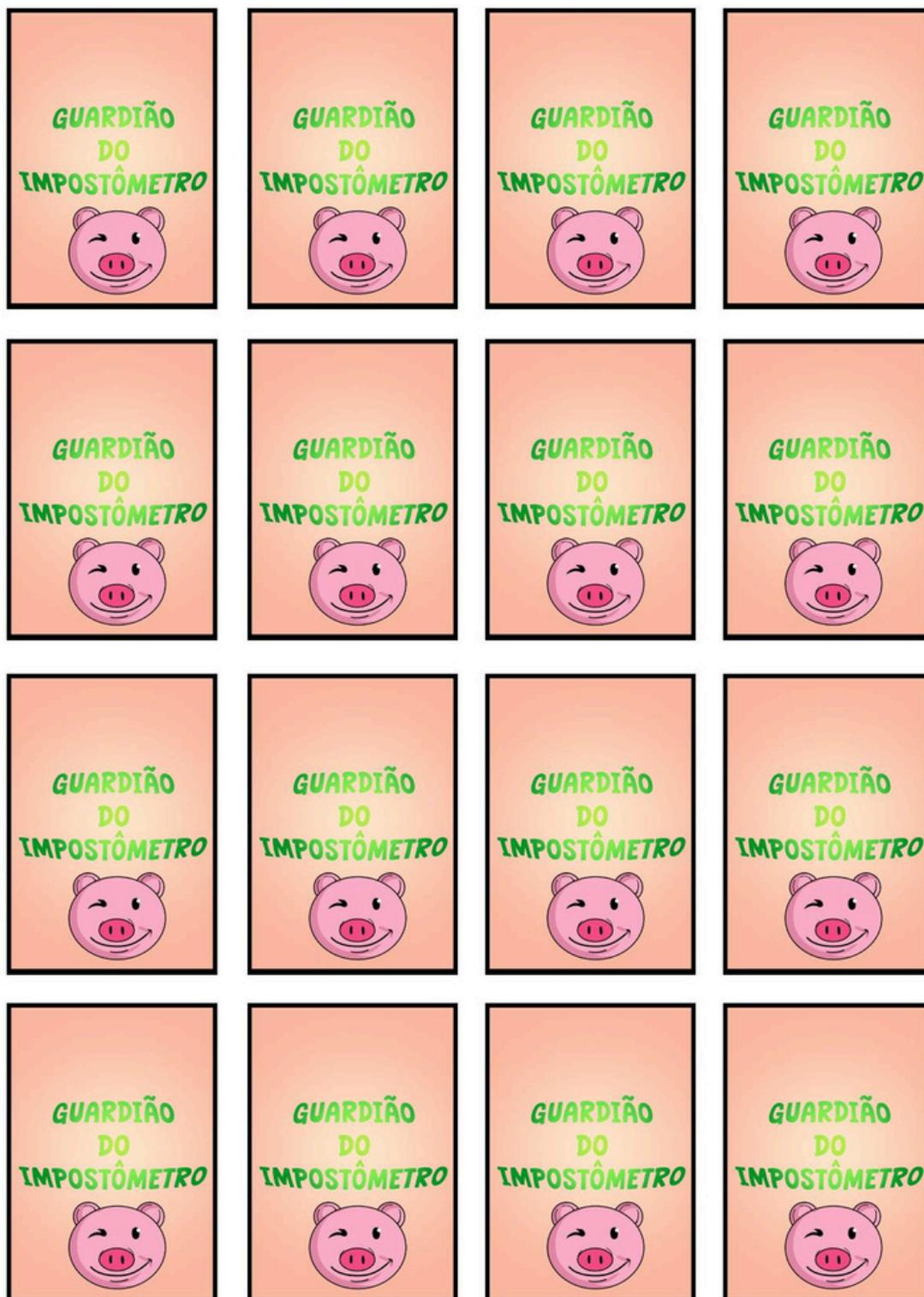
Fonte: elaborado pela autora.

Figura 10 – Layout das cartas Guardiões – frente 2



Fonte: elaborado pela autora.

Figura 11 – Layout das cartas Guardiões – versos 1 e 2



Fonte: elaborado pela autora.

Figura 12 – Layout das cartas Guardiões – frente 3



Fonte: elaborado pela autora.

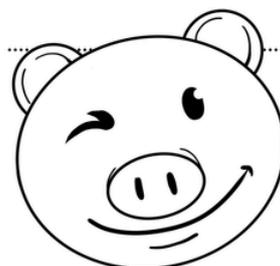
Figura 13 – Layout das cartas Guardiões – verso 3



Fonte: elaborado pela autora.

Figura 14 – Folheto de regras preto e branco

MELHORIAS OU VANDALISMO



Este jogo desafia os participantes a tomar decisões estratégicas para equilibrar melhorias e enfrentar o vandalismo, incentivando o planejamento financeiro e a gestão eficaz da escola. Divirta-se administrando sua instituição educacional e enfrentando os desafios do Melhorias e Vandalismo?

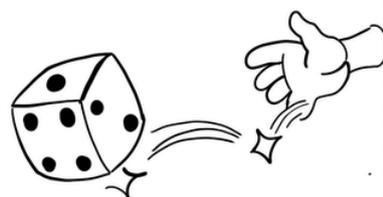
OBJETIVO DO JOGO:

Seja o diretor mais habilidoso, administrando sua escola e enfrentando desafios de melhorias e vandalismo para garantir a maior verba possível.

NÚMERO DE JOGADORES: De 2 a 4 participantes.

COMPONENTES NECESSÁRIOS:

- Tabuleiro de Jogo;
- Cartas "Melhoria" e "Vandalismo";
- Dado;
- Cartas "Guardião do Impostômetro";
- Papel e lápis para anotar valores.



PREPARAÇÃO:

- Coloque o tabuleiro no centro da mesa;
- Embaralhe as cartas "Melhoria" e "Vandalismo" e forme dois montes, separando-as;
- Embaralhe as cartas do "Guardião do Impostômetro" e deixe-as separadas;
- Cada jogador escolhe uma peça para representar seu diretor.

INÍCIO DO JOGO:

- Cada jogador no início da sua rodada tira uma carta do "Guardião do Impostômetro" para determinar a verba inicial de sua escola;
- O jogador lança o dado e move sua peça pelo tabuleiro de acordo com o número sorteado.

DESENVOLVIMENTO DO JOGO:

- Quando um jogador cai em uma casa de "Melhorias" ou "Vandalismo", ele tira uma carta correspondente e segue as instruções;
 - Se for "Melhoria", a escola mantém sua verba.
 - Se for "Vandalismo", subtrai o valor indicado da verba da escola;
- Casas especiais, como "Volte 3 Casas", devem ser seguidas imediatamente;
- Cada vez que um jogador completa uma rodada pelo tabuleiro, ele tira uma nova carta do "Guardião do Impostômetro" para ajustar sua verba;
 - Se o valor for negativo, subtrai-se da nova verba.
 - Se o valor for positivo, soma-se à nova verba;
- O jogo continua até um número pré-determinado de rodadas.

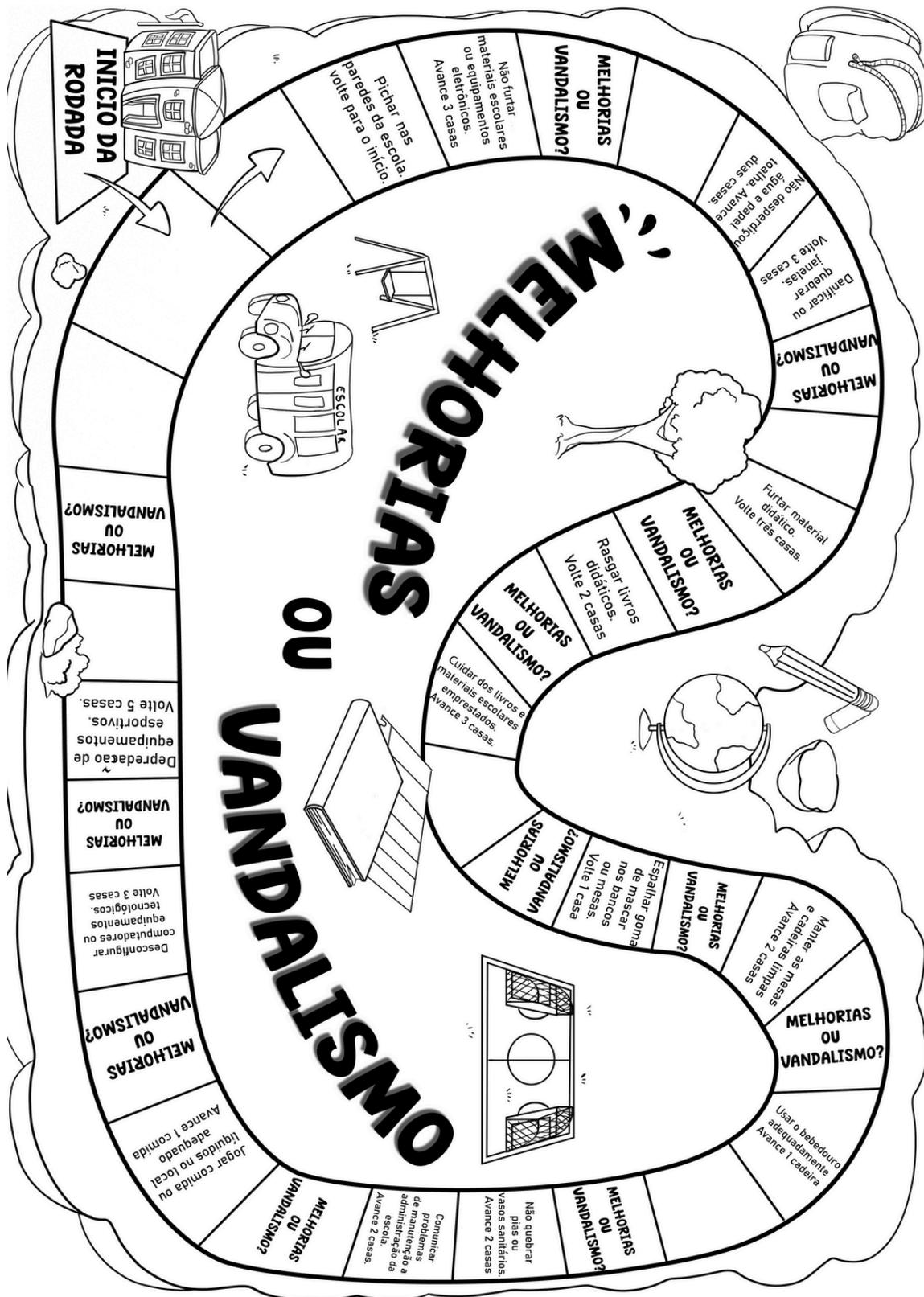
FINAL DO JOGO:

O desafio escolar chega ao fim após um número predeterminado de rodadas. O jogador que terminar com a menor verba é considerado o vencedor. Neste contexto, uma verba mais baixa representa uma gestão escolar desafiadora, com muitos atos de vandalismo prejudicando a escola. Com recursos limitados, a instituição enfrenta dificuldades para realizar melhorias necessárias. Portanto, o desafio não é apenas manter a escola funcionando, mas também superar os obstáculos, demonstrando habilidades estratégicas e administrativas para emergir como diretor.

Fonte: elaborado pela autora.

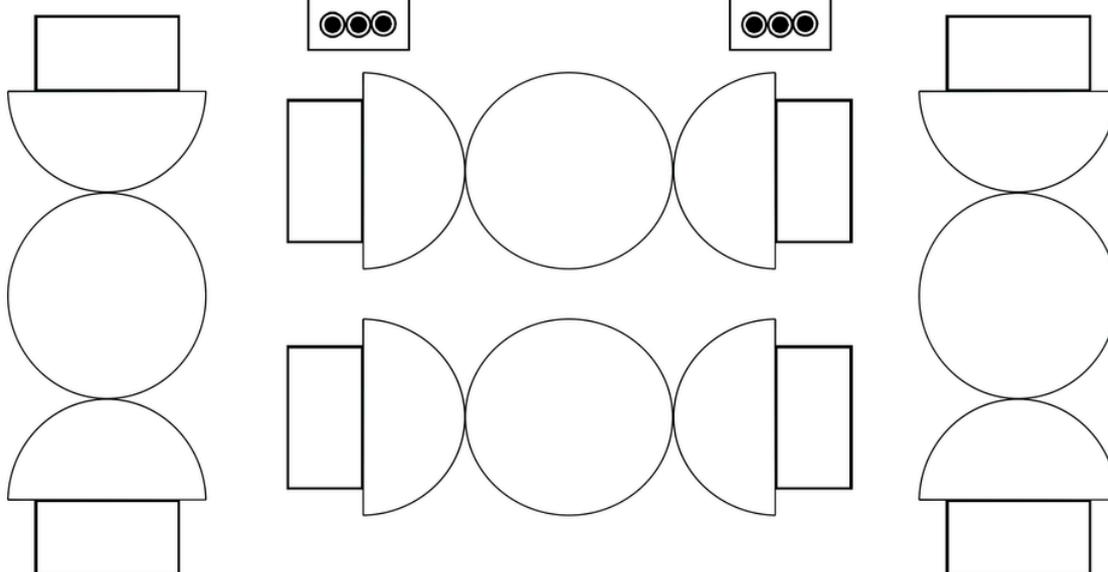
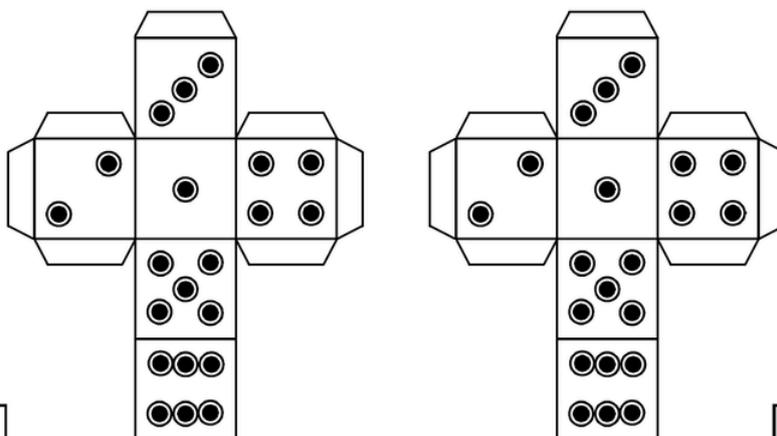
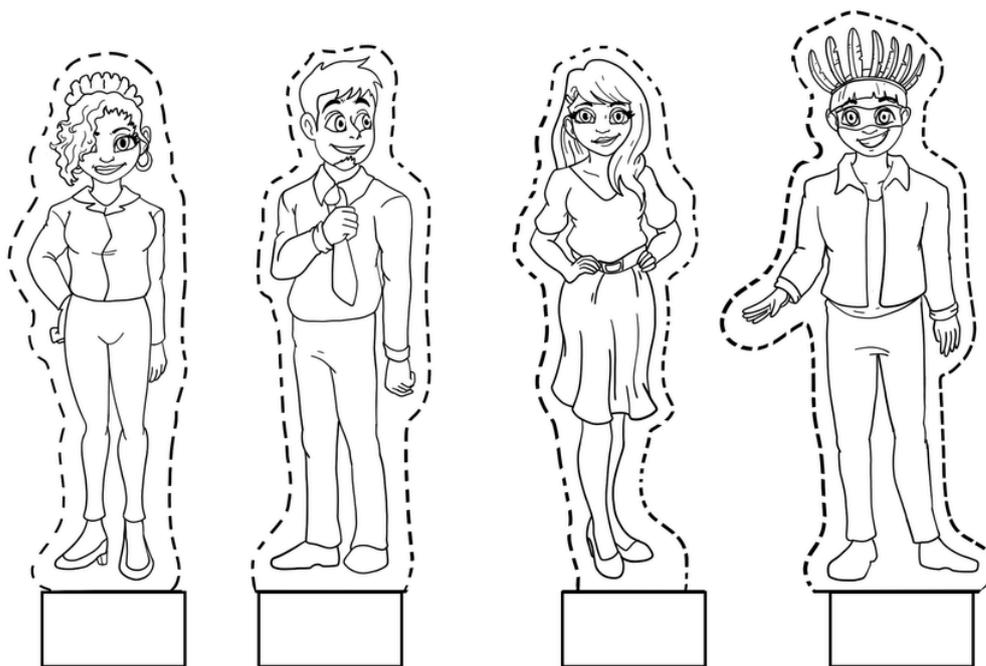
Tabuleiro do jogo “Melhorias ou vandalismo?”

Figura 15 – Tabuleiro preto e branco



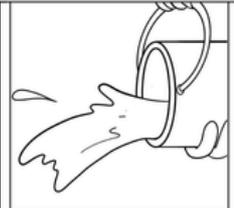
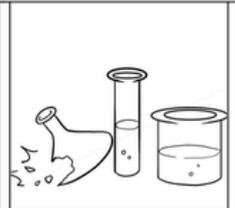
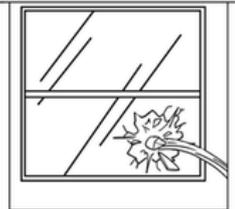
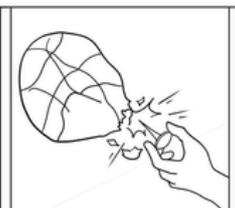
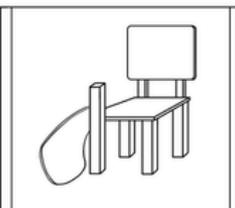
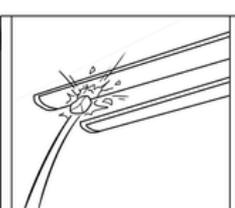
Fonte: elaborado pela autora.

Figura 16 – Personagens



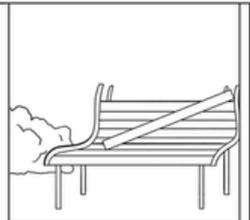
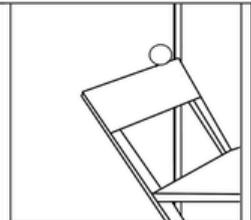
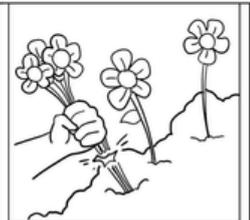
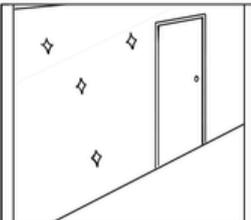
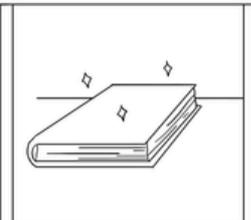
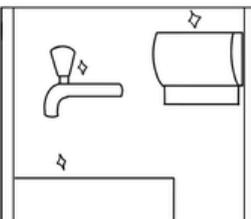
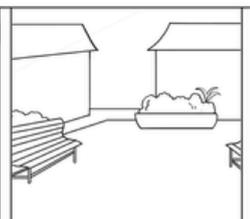
Fonte: elaborado pela autora.

Figura 17 – Layout das cartas “Melhorias ou vandalismo?” – frente 1

 <p>CAUSAR DANO A VEICULOS ESCOLARES</p> <p>Vandalismo: Pagar 2.000 unidades para arrumar.</p>	 <p>DERRAMAR TINTA NAS INSTALAÇÕES</p> <p>Vandalismo: Pagar 1.000 unidades para arrumar.</p>	 <p>DEPRENDAR EQUIPAMENTOS DE LABORATÓRIO</p> <p>Vandalismo: Pagar 3.000 unidades para arrumar.</p>	 <p>CORTAR FIOS ELÉTRICOS</p> <p>Vandalismo: Pagar 5.000 unidades para arrumar.</p>
 <p>CAUSAR DANO AOS COMPUTADORES E EQUIPAMENTOS TECNOLÓGICOS</p> <p>Vandalismo: Pagar 5.000 unidades para arrumar.</p>	 <p>INCENDIAR PROPOSITAMENTE</p> <p>Vandalismo: Pagar 5.000 unidades para arrumar.</p>	 <p>PICHAR NAS PAREDES OU MESAS</p> <p>Vandalismo: Pagar 500 unidades para arrumar.</p>	 <p>QUEBRAR JANELAS</p> <p>Vandalismo: Pagar 1.000 unidades para arrumar.</p>
 <p>DESTRUIR EQUIPAMENTOS ESPORTIVOS</p> <p>Vandalismo: Pagar 1.000 unidades para arrumar.</p>	 <p>FURTAR MATERIAL DIDÁTICO</p> <p>Vandalismo: Pagar 2.000 unidades para arrumar.</p>	 <p>VANDALIZAR BANHEIROS</p> <p>Vandalismo: Pagar 3.000 unidades para arrumar.</p>	 <p>DESMONTAR MOBILIÁRIO ESCOLAR</p> <p>Vandalismo: Pagar 1.000 unidades para arrumar.</p>
 <p>QUADRO DE AVISOS</p> <p>COLAR ADESIVOS EM ÁREAS NÃO PERMITIDAS</p> <p>Vandalismo: Pagar 3.000 unidades para arrumar.</p>	 <p>FURTAR OU VANDALIZAR ARMARIOS DOS ALUNOS</p> <p>Vandalismo: Pagar 3.000 unidades para arrumar.</p>	 <p>USAR INADEQUADAMENTE OS EXTINTORES DE INCÊNDIO</p> <p>Vandalismo: Pagar 5.000 unidades para arrumar.</p>	 <p>CAUSAR DANOS AO SISTEMA DE ILUMINAÇÃO</p> <p>Vandalismo: Pagar 5.000 unidades para arrumar.</p>

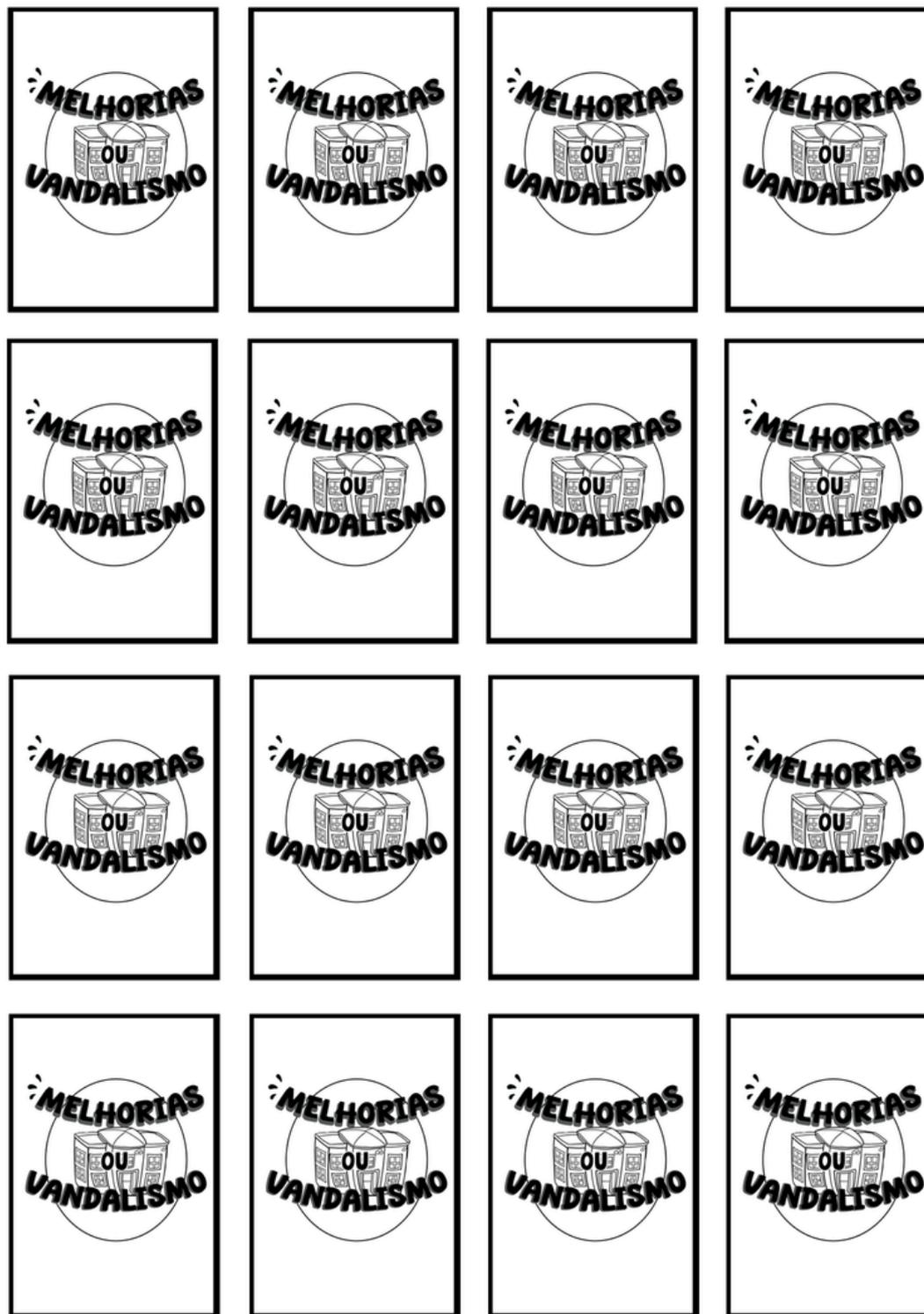
Fonte: elaborado pela autora.

Figura 18 – Layout das cartas “Melhorias ou vandalismo?” – frente 2

 <p>CAUSAR DANO A ESCULTURAS OU OBRAS DE ARTE ESCOLARES</p> <p>Vandalismo: Pagar 2.000 unidades para arrumar.</p>	 <p>VANDALIZAR MURAIS OU DISPLAYS DA ESCOLA</p> <p>Vandalismo: Pagar 1.000 unidades para arrumar.</p>	 <p>CAUSAR DANO AOS BEBEDOUROS</p> <p>Vandalismo: Pagar 4.000 unidades para arrumar.</p>	 <p>COLOCAR OBJETOS NAS DESCARGAS DOS BANHEIROS</p> <p>Vandalismo: Pagar 4.000 unidades para arrumar.</p>
 <p>VANDALIZAR ÁREAS DE LAZER</p> <p>Vandalismo: Pagar 6.000 unidades para arrumar.</p>	 <p>FURTAR EXTINTORES DE INCÊNDIO</p> <p>Vandalismo: Pagar 3.000 unidades para arrumar.</p>	 <p>BLOQUEAR FECHADURAS OU PORTAS</p> <p>Vandalismo: Pagar 2.000 unidades para arrumar.</p>	 <p>CAUSAR DANO AS PLANTAS E JARDINS DA ESCOLA</p> <p>Vandalismo: Pagar 4.000 unidades para arrumar.</p>
 <p>DESCARTAR O LIXO EM LIXEIRAS</p> <p>Parabéns! Continue com o saldo para realizar melhorias na escola.</p>	 <p>MANTER AS PAREDES LIMPAS</p> <p>Parabéns! Continue com o saldo para realizar melhorias na escola.</p>	 <p>CUIDAR DOS LIVROS E MATERIAIS ESCOLARES EMPRESTADOS</p> <p>Parabéns! Continue com o saldo para realizar melhorias na escola.</p>	 <p>USAR CORRETAMENTE AS INSTALAÇÕES SANITÁRIAS E COMUNICAR PROBLEMAS</p> <p>Parabéns! Continue com o saldo para realizar melhorias na escola.</p>
 <p>MANTER OS BANHEIROS LIMPOS E ORGANIZADOS</p> <p>Parabéns! Continue com o saldo para realizar melhorias na escola.</p>	 <p>NAO DESPERDIÇAR AGUA E PAPEL TOALHA</p> <p>Parabéns! Continue com o saldo para realizar melhorias na escola.</p>	 <p>NÃO CAUSAR DANOS INTENCIONAIS</p> <p>Parabéns! Continue com o saldo para realizar melhorias na escola.</p>	 <p>MANTER O PÁTIO E OS JARDINS LIMPOS</p> <p>Parabéns! Continue com o saldo para realizar melhorias na escola.</p>

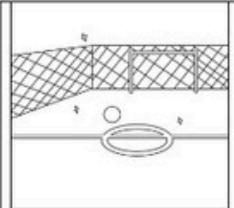
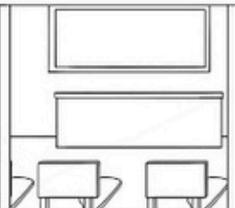
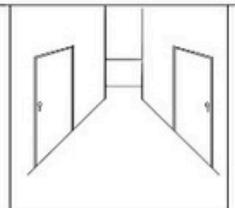
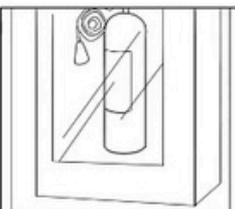
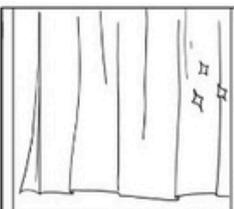
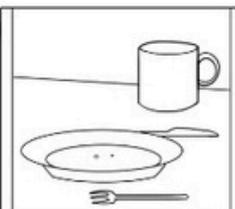
Fonte: elaborado pela autora.

Figura 19 – Layout das cartas “Melhorias ou vandalismo?” – verso 1 e 2



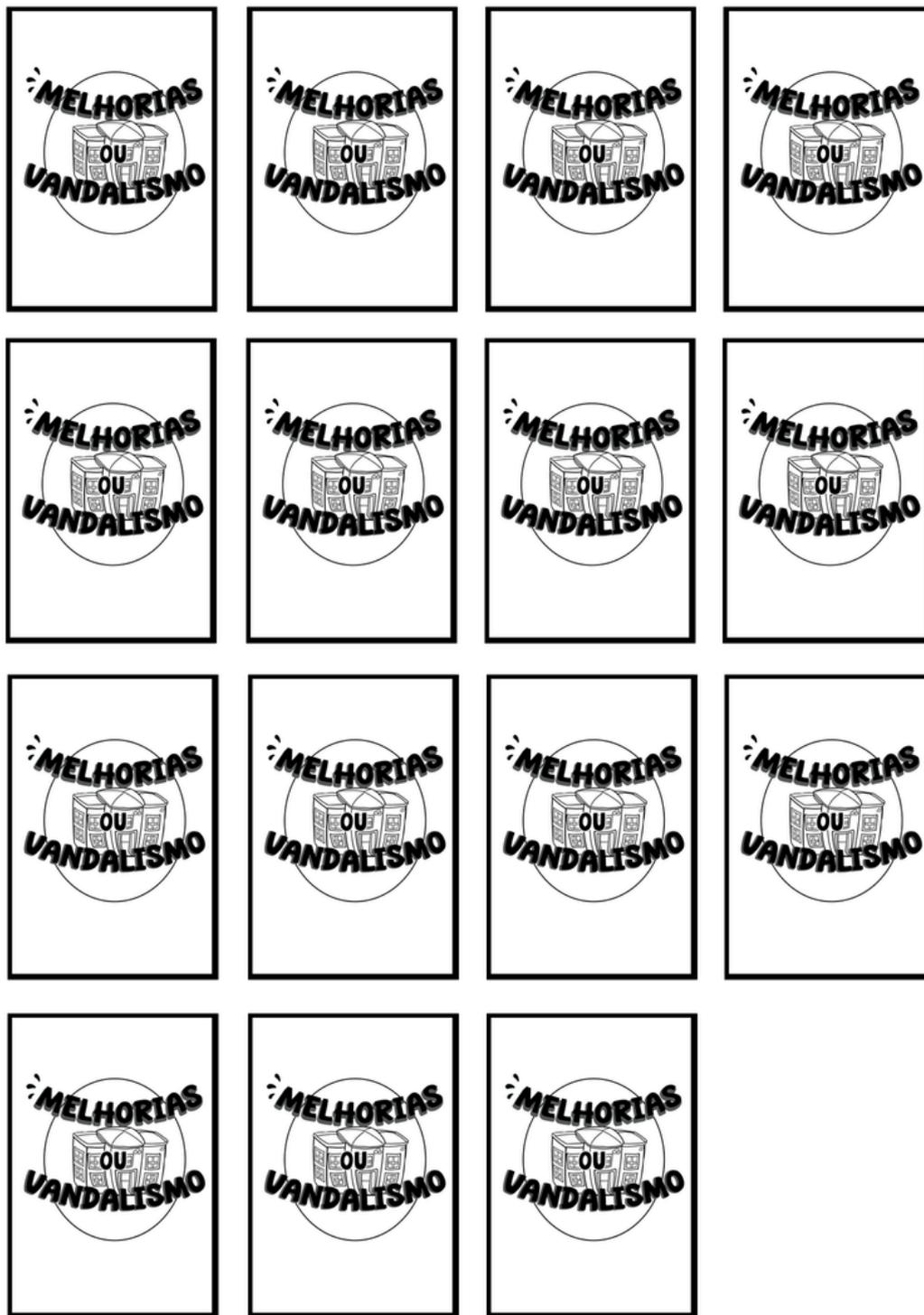
Fonte: elaborado pela autora.

Figura 20 – Layout das cartas “Melhorias ou vandalismo?” – frente 3

 <p>PARTICIPAR DE ATIVIDADES DE LIMPEZA VOLUNTARIAMENTE NA ESCOLA Parabéns! Continue com o saldo para realizar melhorias na escola.</p>	 <p>RESPEITAR AS INSTALAÇÕES ESPORTIVAS E EQUIPAMENTOS Parabéns! Continue com o saldo para realizar melhorias na escola.</p>	 <p>COMUNICAR PROBLEMAS DE MANUTENÇÃO À ADMINISTRAÇÃO DA ESCOLA Parabéns! Continue com o saldo para realizar melhorias na escola.</p>	 <p>USAR EQUIPAMENTOS DE LABORATÓRIO COM CUIDADO Parabéns! Continue com o saldo para realizar melhorias na escola.</p>
 <p>RESPEITAR O MOBILIÁRIO E A ESTRUTURA DAS SALAS DE AULA Parabéns! Continue com o saldo para realizar melhorias na escola.</p>	 <p>CUIDAR DOS MATERIAIS ESCOLARES Parabéns! Continue com o saldo para realizar melhorias na escola.</p>	 <p>CUIDAR DO PATRIMÔNIO ESCOLAR (PREDIO) Parabéns! Continue com o saldo para realizar melhorias na escola.</p>	 <p>COLABORAR EM PROJETOS DE JARDINAGEM E PAISAGISMO Parabéns! Continue com o saldo para realizar melhorias na escola.</p>
 <p>NÃO DANIFICAR OU REMOVER PLACAS E SINAIS Parabéns! Continue com o saldo para realizar melhorias na escola.</p>	 <p>RESPEITAR AS NORMAS DE USO DE COMPUTADORES E LABORATÓRIOS Parabéns! Continue com o saldo para realizar melhorias na escola.</p>	 <p>USAR OS BANHETOS DE FORMA CORRETA Parabéns! Continue com o saldo para realizar melhorias na escola.</p>	 <p>PARTICIPAR DE CAMPANHAS DE CONSCIENTIZAÇÃO SOBRE VANDALISMO ESCOLAR Parabéns! Continue com o saldo para realizar melhorias na escola.</p>
 <p>NÃO FAZER USO INDEVIDO DE EXTINTORES DE INCÊNDIO Parabéns! Continue com o saldo para realizar melhorias na escola.</p>	 <p>MANTER AS CORTINAS LIMPAS Parabéns! Continue com o saldo para realizar melhorias na escola.</p>	 <p>NÃO DESPERDIÇAR MERENDA ESCOLAR Parabéns! Continue com o saldo para realizar melhorias na escola.</p>	

Fonte: elaborado pela autora.

Figura 21 – Layout das cartas “Melhorias ou vandalismo?” – verso 3



Fonte: elaborado pela autora.

Figura 22 – Layout das cartas Guardiões – frente 1



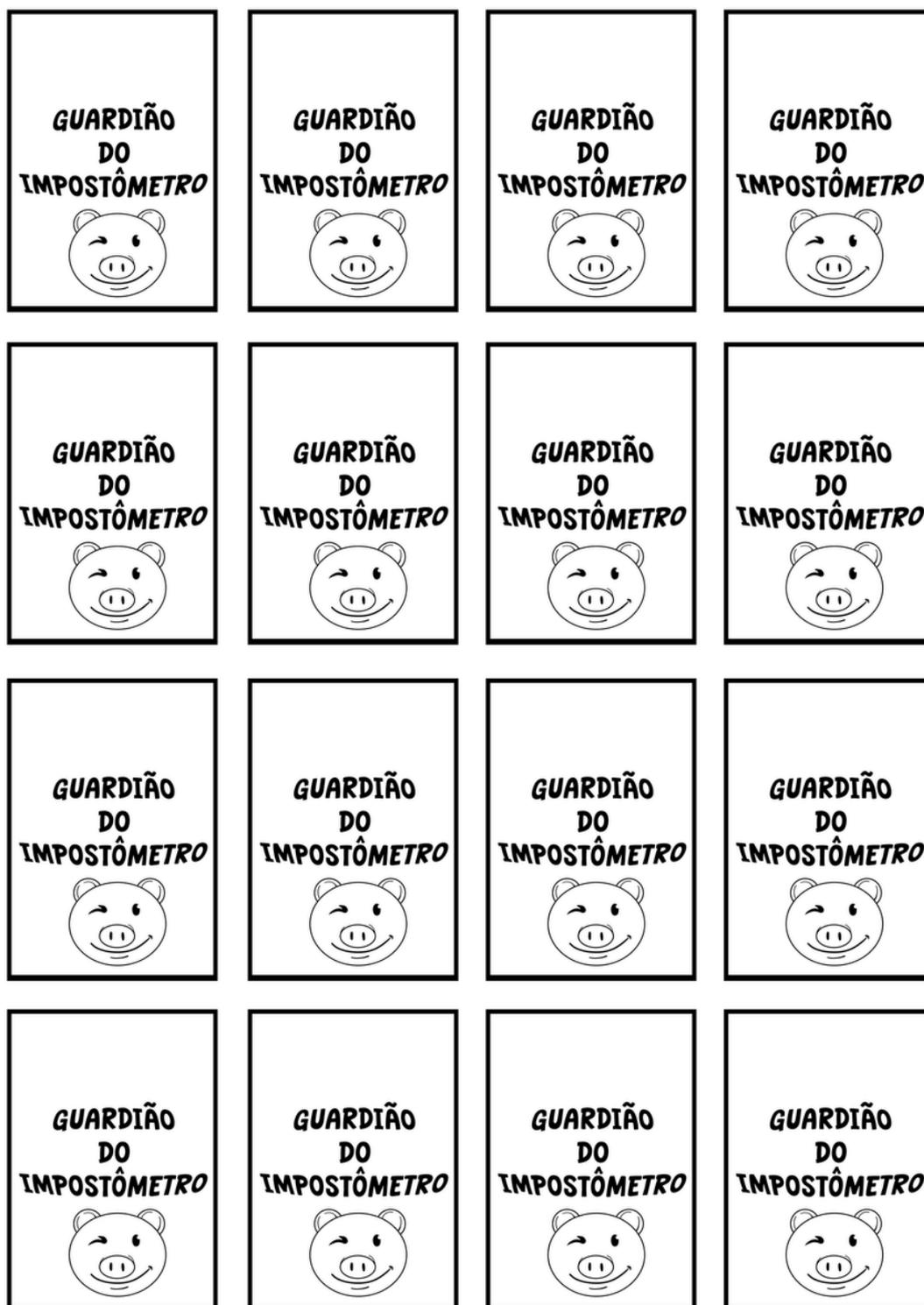
Fonte: elaborado pela autora.

Figura 23 – Layout das cartas Guardiões – frente 2



Fonte: elaborado pela autora.

Figura 24 – Layout das cartas Guardiões – versos 1 e 2



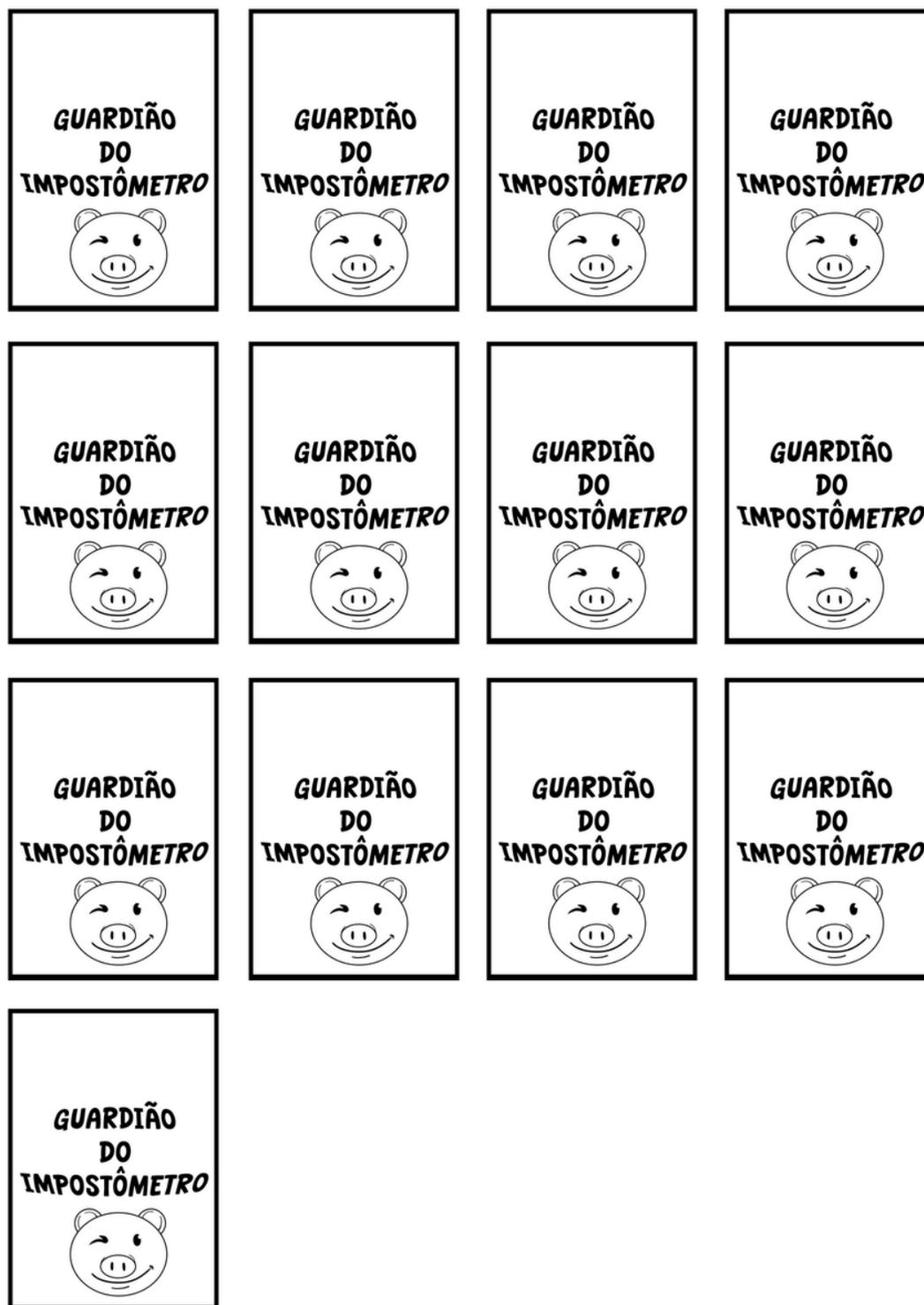
Fonte: elaborado pela autora.

Figura 25 – Layout das cartas Guardiões – frente 3



Fonte: elaborado pela autora.

Figura 26 – Layout das cartas Guardiões – verso 3



Fonte: elaborado pela autora.