

JOGO SUPERÁVIT, IMPORTAÇÃO, EXPORTAÇÃO E BLOCOS ECONÔMICOS: UMA PROPOSTA DE PRÁTICA DOCENTE

Julio Lemos Alencar¹

Phelipe Raphael dos Santos Paes²

Introdução

Este trabalho desenvolvido no contexto do curso de pós-graduação em Ensino de Geografia do Instituto Federal Fluminense – Campos Dos Goytacazes-RJ, Campus Centro, foi elaborado como proposta de atividade na disciplina Ensino de Geografia e Novas Tecnologias ministrada pelas professoras Angelina Areas e Larissa Salaroli.

O jogo Superávit surge no contexto das demandas pelo uso de novas tecnologias de ensino como uma possibilidade lúdica de trabalhar os conceitos de globalização, blocos econômicos e setores produtivos, abrangendo principalmente as relações de importação e exportação entre países. Desenvolvido primeiramente como uma proposta de oficina pedagógica para a disciplina de Práticas Educativas de um dos autores no curso de graduação em geografia, o jogo foi revisitado durante a pós-graduação a fim de aprimoramentos nos procedimentos metodológicos, bem como para o amadurecimento da proposta de jogo como prática docente e para novas possibilidades de aplicação.

A base bibliográfica que orientou esta proposta se pautou a partir da leitura de Straforini (2018) para entender o ensino de geografia como uma prática de significação espacial, Moran (2017) para adequar o jogo à realidade das metodologias ativas do processo de ensino-aprendizagem, Cachino (2004) para compreender a importância da experiência na formação de espaços de aprendizagem e na leitura de Cavalcanti (2013) forneceu subsídios para entender questões acerca da relação entre conhecimento científico da geografia e os saberes construídos pelos alunos em situações escolares. Também foram utilizados artigos publicados em revistas e anais de evento da área da educação para aprender sobre outras experiências de uso de jogos em diferentes realidades.

O presente texto elucida ao leitor o contexto de criação do jogo, seu desenvolvimento, as opções teóricas e metodológicas que pautaram o trabalho e em seguida, os aspectos e regras gerais do jogo Superávit.

¹ Licenciado em Geografia (UFF), pós-graduado em Ensino de Geografia (IFF) e mestre em Geografia (UFF). juliolemos@id.uff.br

² Professor de história e filosofia, licenciado em História (UFRJ) e pós-graduado em Ensino de Geografia (IFF). phelipe_raphael@yahoo.com.br

Base Teórica

A partir da necessidade de desenvolver uma tecnologia de ensino que atenda a diretrizes específicas da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o jogo Superávit foi elaborado para o 9º ano do ensino fundamental e traz pro espaço de aprendizagem uma opção para o ensino de geografia por meio de jogos. Tomamos como objetivo auxiliar a construção do raciocínio geográfico, tal qual aponta Straforini (2018), utilizando dos conceitos de globalização, blocos econômicos e relações comerciais, e oferecendo um caminho metodológico que enfoque as representações cotidianas, possibilitando compreender a espacialidade dos fenômenos e conceitos, como apresenta o autor.

“Para cada conteúdo de ensino (os conteúdos empíricos da Geografia), o professor precisa inter-relacionar os conteúdos estruturantes (escala, tempo e espaço), os procedimentos metodológicos (onde, como e porque) e os processos físicos e humanos, para que a espacialidade do fenômeno seja compreendida” (Straforini, 2018, p.186)

Ao trabalhar os aspectos da globalização a partir das relações econômicas que envolvem importação e exportação de produtos objetiva-se trabalhar a espacialidade do fenômeno tal qual apresentada por Straforini, sem abandonar, durante o jogo, as seguintes habilidades e competências da BNCC referentes ao 9º ano do ensino fundamental.

Unidade Temática	Objeto de Conhecimento	Habilidades
O sujeito e seu lugar no mundo	Corporações e organismos internacionais	(EF09GE02) Analisar a atuação das corporações internacionais e das organizações econômicas mundiais na vida da população em relação ao consumo, à cultura e à mobilidade.
Conexões e escalas	Integração mundial e suas interpretações: globalização e mundialização	(EF09GE05) Analisar fatos e situações para compreender a integração mundial (econômica, política e cultural), comparando as diferentes interpretações: globalização e mundialização.

Quadro 1: Unidade temática, objeto de conhecimento e habilidades trabalhadas pela BNCC.

Fonte: Adaptada pelos autores com base na BNCC (Brasil, 1996)

O que configura uma grande dificuldade para compreender a espacialidade dos fenômenos e a percepção cotidiana deles é a forma como os conteúdos são organizados, pois sua fragmentação dificulta a compreensão da totalidade do mundo (conjunto de todas as coisas). Observa-se o mundo a partir de uma parcela incompleta da realidade. Neste sentido, objetiva-se a articulação de práticas espaciais e visão do mundo a partir das ações cotidianas dos alunos, pois a significação da prática espacial pode se dar através dos conteúdos e do método de ensino selecionados.

O desenvolvimento de práticas de ensino requer cuidados, principalmente no âmbito metodológico, pois a motivação do aluno é um elemento fundamental para uma aprendizagem mais significativa. O protagonismo do estudante é o que deve guiar a elaboração da atividade, segundo Moran (2017, p.2) “até alguns anos atrás, ainda fazia sentido que o professor

explicasse tudo e o aluno anotasse, pesquisassem e mostrassem o quanto aprendeu”, agora cabe ao professor o papel de auxiliar no processo, oferecer materiais de relevância sobre o tema e acompanhar os resultados a fim de potencializar o aprendizado do aluno. Em seu artigo, Moran (2017) apresenta ao leitor diversas possibilidades metodológicas para uma aprendizagem mais significativa. Destaca-se para esse trabalho

“a criação de desafios através de jogos que envolvem as competências necessárias para cada etapa, que solicitam informações pertinentes, que oferecem recompensas estimulantes, que combinam recursos pessoais com participação significativa em grupos, que se inserem em plataformas adaptativas, que reconhecem cada aluno e ao mesmo tempo aprendem com a interação, tudo isso usando as tecnologias adequadas” (Moran, 2017, p.7)

Ao elaborar uma proposta que contemple os componentes citados acima, a narrativa criada pelo jogo é um poderoso elemento no processo de motivação e produção do conhecimento, pois sem uma narrativa atraente e adequada à proposta o elemento motivacional perde significância e pode comprometer o sucesso da atividade.

Neste propósito, ao apresentar o jogo Superávit opta-se por uma aula roteirizada com linguagem de jogo que, segundo Moran (2017), para gerações acostumadas a jogar, esta linguagem é atraente e de fácil percepção. Os jogos estão cada vez mais presentes nas diversas áreas de conhecimento e de ensino, assim como são importantes para mudar a rotina e surpreender os alunos. Mas, para que haja surpresa e a possibilidade de mudar a rotina Moran (2017) destaca a importância da variedade de jogos e situações para aplicá-los, pois a repetição da mesma atividade leva perda a de espontaneidade e o sabor de explorar algo novo.

Destacaremos a seguir outros pontos que foram apresentados por Moran (2017) e que se enquadram nas especificidades do jogo Superávit como: interconexão entre aprendizagem pessoal e colaborativa; colaboração entre colegas; professor como gestor e orientador; trabalho em Equipe; debates sobre temas da atualidade; geração de ideias para buscar a solução de um problema.

O Superávit é um jogo de cartas cujo objetivo é negociar a compra e venda de produtos conforme a demanda de importação e exportação de cada país. Para equilibrar a balança comercial, cada jogador pode se associar a um bloco econômico para sanar as demandas internas sem custos e depois iniciar as negociações entre os diferentes blocos formados. Na primeira fase do jogo devem ser feitas as etapas de associação entre os participantes para formação do bloco econômico e a distribuição de produtos para cada país, o participante recebe duas cartas com um produto em cada carta. O jogo é indicado para o 9º ano do ensino fundamental e são necessários no mínimo 50 min para aplicação completa do jogo.

O próximo passo é diagnosticar o que foi aprendido e quais pontos precisam de melhorar. A avaliação desse processo de aplicação do jogo é de suma importância, para que o jogo não seja uma ferramenta sem fins pedagógicos. Após a experiência com o jogo, o professor vai orientar os aspectos mais complexos e outros que porventura não foram assimilados pelos alunos. Quando os grupos terminam suas negociações, eles devem apresentar o resultado da balança comercial do bloco econômico (quais produtos importou, exportou e quanto ficou de tesouro nacional) para a turma. Neste momento o professor tem abertura para ouvir questionamentos e propor debates sobre temas em torno da globalização, da divisão territorial do trabalho, do valor dos produtos, da importância de uma economia solidária ou outros assuntos que a turma e o professor achar relevante que tenha ocorrido durante a aplicação do jogo.

O processo avaliativo é composto em duas etapas, a primeira segue critério de envolvimento dos alunos durante o jogo, como participação, lealdade, cumprimento das regras e outras questões alinhadas à esfera do sócio emocional, e outro após o encerramento do jogo com o *feedback* dos alunos sobre questões conceituais e curriculares que envolvem o jogo, bem como avaliação da dinâmica do jogo. Este processo é fundamental para detectar erros e avançar no processo de ensino-aprendizagem, pois possibilita uma análise qualitativa do que foi feito.

Ao simular relações espaciais e econômicas que acontecem no mundo real e que estão inseridos no currículo escolar, o jogo estimula o desenvolvimento do raciocínio geográfico e oferece qualidades necessárias para ser visto e entendido como um jogo geográfico. Pois, desenvolve o pensamento espacial e aborda, durante as negociações entre os países, elementos das relações comerciais de importação e exportação, assim como da formação de blocos econômicos.

Procedimentos de Desenvolvimento e Aplicação do Jogo

Num primeiro momento de pré-aplicação do jogo deve ser feita pesquisa bibliográfica no Atlas da Complexidade Econômica, uma ferramenta on line de pesquisa e visualização de dados econômicos, elaborado pela *Harvard Growth Lab*, que possibilita entender e ilustrar a dinâmica econômica dos países do mundo (disponível no site: <https://atlas.cid.harvard.edu/>). A partir dessa pesquisa são escolhidos os produtos que serão negociados durante o jogo, neste caso optou-se por uma escolha aleatória dos produtos, porém obedecendo os setores produtivos da economia, optou-se também por não pré-fixar os produtos que cada país importa ou exporta para dar mais dinamismo ao jogo, critério do professor aplicador.

A tarefa seguinte, antes da aplicação, é preparar a planilha de acompanhamento do jogo, assim como selecionar a quantidade de produtos que serão ofertados. Para esta fase o professor/mediador deve estar atento ao número de participantes pois cada aluno vai representar um país e, apesar do jogo ser adaptável, requer que o professor/mediador do jogo controle a quantidade de produtos que serão ofertados para que todos os produtos sejam negociados. Orienta-se estipular o valor dos produtos de acordo com o setor da economia, tal qual indicado no quadro 2.

Setor da Economia	Tipo de Produto	Valor Mínimo
Primário	Matéria Prima – Agricultura, Pecuária e Extrativismo	1 estrela
Secundário	Maquinário – Indústria e Construção Civil	2 estrelas
Terciário	Comércio e Serviços	3 estrelas
Quaternário	Ciência e Tecnologia	4 estrelas

Quadro 2: Setor econômico, tipo de produto e valor mínimo.

Fonte: elaboração própria

Na figura 1, apresentamos um exemplo de carta de produto. Em seguida, deve-se elaborar as Cartas-País que serão distribuídas uma para cada um dos participantes. Na ficha apresentada na figura 2, observa-se o modelo que será preenchido para o país que o participante representa, o bloco econômico que integra e quais produtos precisam ser exportados, importados, assim como seu setor econômico e seu valor mínimo.

The image shows a template for a 'Carta-Produto' (Product Card). It consists of two identical side-by-side boxes. Each box has a green header with the text 'NOME DO PRODUTO'. Below the header is a large green area labeled '(Imagem do Produto)'. At the bottom of each box, there are two labels: 'Setor Produtivo:' and 'Valor mínimo:'. The entire form is set against a white background with a green border at the bottom.

Figura 1: Carta-Produto

Fonte: autoria própria, 2021

The image shows a template for a 'Carta-país' (Country Card). It features a white background with a green border at the bottom. At the top right, there is a box labeled 'Bandeira do País'. Below this, the text 'Participante:' is followed by a line for 'País:'. Underneath, the text 'Bloco Econômico:' is followed by a line. The main part of the form contains two tables. The first table is titled 'PRECISA EXPORTAR:' and the second is titled 'PRECISA IMPORTAR:'. Both tables have three columns: 'Tipo de produto', 'Setor Produtivo', and 'Valor min.'. Each table has four rows for data entry.

Figura 2: Carta-país

Fonte: autoria própria, 2021

Além da ficha de acompanhamento por país, que deverá ficar com o respectivo participante que representa o país, há também a ficha de acompanhamento por bloco econômico (figura 3) que deverá ficar de posse do professor/mediador para maior controle das negociações.

Para mais detalhes sobre a aplicação do jogo, aconselho a leitura do trabalho de conclusão de concurso de nossa autoria disponível no banco de dados digital do IFF –

Campus Centro, no link: <http://bd.centro.iff.edu.br/jspui/handle/123456789/3415>. Importante ressaltar a participação dos voluntários que, além de efetivar a proposta de prática docente, propuseram e levantaram novas possibilidades de aplicação do jogo de acordo com a experiência profissional de cada um.

BLOCO ECONÔMICO: NOME				
	IMPORTOU	VALOR COMPRADO	EXPORTOU	VALOR VENDIDO
PAÍS MEMBRO 1				
PAÍS MEMBRO 2				
PAÍS MEMBRO 3				
PAÍS MEMBRO 4				
SALDO FINANCEIRO	VALOR TOTAL DE IMPORTAÇÃO		VALOR TOTAL DE EXPORTAÇÃO	
SITUAÇÃO FINANCEIRA:				

Figura 3: Ficha do Bloco Econômico

Fonte: autoria própria, 2021

A primeira coisa que o professor ou mediador deve se atentar é quanto ao número de participantes, pois é a quantidade de participantes que vai determinar a quantidade de produtos negociados, de blocos econômicos e de países que integrarão os blocos econômicos. Por exemplo, no caso mínimo de 8 voluntários, podem compor 2 blocos econômicos de 4 países com 16 produtos a serem negociados. E, assim por diante, com 9 voluntários podem-se formar 3 blocos econômicos com 3 países membros e negociar 18 produtos. Caso se deseje trabalhar com uma maior quantidade de produtos por país, isto fica a cargo do professor-mediador, porém a quantidade mínima é de 2 produtos por país.

Compreendido o processo de preparação do jogo, o primeiro momento será o sorteio de um país ou a criação de um país para cada participante. É importante que neste momento tanto o mediador quanto os participantes tenham em mãos papel e caneta para anotar informações referentes aos países, produtos e blocos econômicos para melhor orientar as ações durante o jogo.

Cada participante, neste momento, já sabe o país que representa, sendo o próximo passo a formação dos blocos econômicos. Esta formação não tem critérios pré-definidos, porém estimula-se que haja comum acordo entre os participantes e os mediadores, podendo ser estabelecidos critérios que melhor se adequem à realidade da turma: ordem alfabética dos países; sorteio pelo número da chamada; localização geográfica; blocos econômicos já existentes etc.

Devidamente formados e oficializados os Blocos Econômicos, o próximo passo é o sorteio dos produtos que precisam ser negociados por cada país. A partir das cartas-produto distribuídas aleatoriamente, cada participante saberá os produtos que deverão ser importados e os produtos que deverão ser exportados. Somente os produtos referentes à exportação ficam de posse do participante, pois este será o produto que ele tem para negociar. A seguir,

selecionamos algumas imagens (figuras 4 e 5), retiradas de Alencar e Pães (2021) para ilustrar as ações do jogo.

Participante: Voluntário 1
País: Irã
Bloco Econômico: Coalizão Latino-asiática do Leste

PRECISA EXPORTAR:

Tipo de produto	Setor Produtivo	Valor min.
centrifugas	Secundário	2
Carne aviária	Primário	1

PRECISA IMPORTAR:

Tipo de Produto	Setor Produtivo	Valor min.
calçado	Terciário	3
Bobinas	Secundário	2

Figura 4: Carta-Pais do Voluntário 1

Fonte: autoria própria, 2021

Participante: Voluntário 4
País: Grécia
Bloco Econômico: União Latino-Europeia

PRECISA EXPORTAR:

Tipo de produto	Setor Produtivo	Valor min.
Aparelhos Elétricos	secundário	2
Carros	terciário	3

PRECISA IMPORTAR:

Tipo de Produto	Setor Produtivo	Valor min.
Carne Suína	Primário	1
Celular	quaternário	4

Figura 5: Carta País do Voluntário 4

Fonte: autoria própria, 2021

Assim que negociadas as demandas internas de cada bloco econômico, segue-se para o próximo passo que é a negociação entre os blocos. Neste momento, cada bloco elege um representante por rodada que negocia com os outros representantes os produtos que precisa para equilibrar a balança comercial. É importante chamar atenção dos participantes que este é o objetivo principal do jogo e que os blocos econômicos que não completarem todas as necessidades de exportação e importação, automaticamente, não conseguirão ganhar o jogo.



As rodadas de negociação entre os blocos são mediadas pelo professor que organiza a ordem em que se darão as negociações entre os representantes dos blocos.

Quando finalizadas todas as rodadas de negociação entre os blocos, o jogo entra na sua etapa final. Importante ressaltar que a quantidade de blocos influi na quantidade de rodadas e no tempo de aplicação da atividade. Por exemplo, se fossem 5 blocos econômicos negociando teríamos um total de 11 rodadas para que todos os blocos negociem uns com os outros. Por isso aconselha-se que se jogue com no máximo 4 blocos ou algo mais adequado e proporcional ao tempo que o professor-mediador tem para aplicar o jogo.

O próximo passo é somar os valores das negociações para saber quanto cada bloco econômico gastou com as importações e com as exportações. Essa conta definirá o resultado positivo ou negativo da balança comercial, deflagrando a situação de déficit quando o resultado der negativo ou de superávit quando o resultado der positivo. Feita essa conta, os blocos apresentam o resultado para os demais e se conhece o vencedor. Vence o jogo quem obtiver maior lucro nas relações comerciais.

A partir dos resultados do jogo em mãos, o professor-mediador tem a possibilidade de discutir os resultados obtidos e relacionar com o conteúdo equivalente ou com o assunto mais pertinente que surgir da aplicação. Assim torna-se possível envolver os alunos e as situações do jogo com as práticas espaciais reais que são decorrentes da divisão territorial do trabalho, problematizando o valor dos produtos por setor econômico e a posição que cada país ocupa nesse comércio internacional.

Considerações Finais

Importante ressaltar para fins de esclarecimento que o Jogo Superávit já havia sido posto em prática em duas oportunidades, sem as quais o aprimoramento do jogo enquanto proposta de prática docente não seria possível. Estas experiências anteriores decorreram de atividades propostas nas disciplinas de Práticas Educativas na graduação de geografia, de um dos autores, e de ambos os autores da disciplina Ensino de Geografia e Novas Tecnologias e para o Trabalho de Conclusão de Curso de pós-graduação em Ensino de Geografia oferecido pelo Instituto Federal Fluminense. Optou-se por não detalhar tais procedimentos por razões metodológicas e práticas, mas se torna importante citar que na primeira oportunidade houve a idealização do jogo, na segunda oportunidade o aprimoramento do jogo enquanto metodologia de ensino e na terceira oportunidade o amadurecimento e apresentação do jogo Superávit enquanto um produto de ensino para prática docente em geografia em via remota.

Com base na experiência de aplicação e nas respostas obtidas através do formulário pôde-se constatar que a adaptação online conseguiu atender ao objetivo inicial do jogo, porém existem elementos que merecem ser expostos para fins de diversificação e melhor aproveitamento em futuras práticas da proposta. No que tange a avaliação do jogo, consideramos como critério os indicadores de entendimento das regras, jogabilidade, função pedagógica e assimilação do conteúdo, a utilização do jogo como prática docente e os comentários pessoais dos voluntários.

A partir desses indicadores pode-se concluir que a experiência foi positiva, porém para aplicação virtual do jogo, é preciso aprimorar dinamismo dos sorteios dos produtos e países. O ideal seria o desenvolvimento de uma plataforma própria para este fim específico de jogo como uma tecnologia digital onde fosse possível na mesma plataforma começar e terminar o jogo sem que trocasse de plataformas. Neste sentido, parte da divulgação deste projeto tem



o objetivo de sensibilizar programadores digitais dispostos a contribuir com tal aperfeiçoamento. Contudo, cabe ressaltar que, durante a prática presencial, esse problema detectado não atrapalha a proposta visto que as cartas de produtos e países estariam em formato físico.

Para avaliar a função pedagógica foram feitas as seguintes perguntas: O jogo Superávit, ajudou a compreender a atuação dos países junto aos blocos econômicos? O jogo Superávit ajudou a compreender os diferentes setores da economia? Qual a possibilidade de aplicação do jogo na sua prática docente?

Entre os comentários dos participantes destacamos os seguintes. O jogo trabalha, além dos conceitos geográficos, elementos da matemática básica e habilidades socioemocionais como liderança, o trabalho em equipe e o diálogo, que são postos em prática no momento de negociação do jogo. A interação foi descrita como um ponto positivo que torna o jogo mais divertido. Destacou-se também a facilidade e o dinamismo do jogo enquanto instrumento pedagógico, possibilitando mudar o grau de dificuldade conforme a realidade da turma. O jogo torna possível que os alunos pesquisem sobre a divisão internacional do trabalho e apresentem os produtos da balança comercial dentro da realidade de cada país. Bem como a cultura e aspectos da geografia geral do país.

Cabe destacar que seria possível simplificar a aplicação do jogo determinando desde o início quais são os produtos que cada país realmente importa e exporta e, assim, revelar os principais parceiros comerciais de cada país de acordo com o Atlas de Complexidade Econômica de Harvard (Disponível em <https://atlas.cid.harvard.edu/>).

Por fim, acreditamos que a proposta cumpriu seu objetivo como prática pedagógica. Espera-se que esta experiência sirva como exemplo para outros professores e que este recurso didático possa ser utilizado em outras realidades. As regras do jogo, sistematizadas, seguem na seção anexo e desde já estamos abertos para trocas de experiências e diálogos para a aplicação do jogo.

Referências Bibliográficas

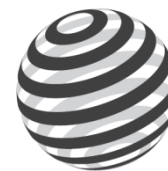
ALVES, L. R. G. Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso. **Educação, Formação & Tecnologias**; vol.1(2); p. 3-10, nov. 2008. Disponível em: disponível em: <http://eft.educom.php/eft/article/view/58>. Acesso em: 09 mar. 2021.

BRASIL. **Base Nacional Curricular Comum**. Disponível em <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#fundamental/geografia-no-ensino-fundamental-anos-finais-unidades-tematicas-objetos-de-conhecimento-e-habilidades>. Acesso em: 14 abr. 2021.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. **Lei de diretrizes e bases** http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm, Acesso em: 14 abr. 2021

CACHINHO, Herculano. Criar asas: do sentido da geografia escolar na pós-modernidade. **Anais**. V Congresso da Associação Portuguesa de Geógrafos. Universidade do Minho, 2004. Disponível em http://www.apgeo.pt/files/docs/CD_V_Congresso_APG/web/_pdf/A2_14Out_Herculano%20Cachinho.pdf. Acesso em: 14 abr. 2021

CAVALCANTI, Lana. **Geografia, escola e construção dos conhecimentos**. São Paulo, Papirus, 1998.



KIEFER, A. P. Relato de experiência sobre o uso de um jogo didático como uma ferramenta para o ensino de Geografia. In; X FÓRUM NACIONAL NEPEG DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES DE GEOGRAFIA. 4., 2020, Goiás. **Anais**. p. 51-60.

LOCH, Solange Aparecida et al. A aptidão tecnológica dos alunos às novas tecnologias no ensino de Geografia. **Revista Percursos**, Maringá, v. 7, n. 1, p. 23-46, 2015. Disponível em: <http://periodicos.uem.br/ojs/index.php/Percursos/article/view/25221/15734> . Acesso em: 14 abr. 2021.

MORAN, José. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, p.01-15, 2017. Disponível em: http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/metodologias_moran1.pdf Acesso em: 14 abr. 2021.

PONTES, R. S. Jogos Geográficos: Uma proposta para um ensino mais significativo em geografia. In; X FÓRUM NACIONAL NEPEG DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES DE GEOGRAFIA. 4., 2020, Goiás. **Anais**. p. 388-399.

OLIVEIRA, T. P.; LOPES, C. S. O uso de jogos por professores de Geografia na Educação Básica. **Ateliê Geográfico** - Goiânia-GO, v. 13, n. 3, p. 66 – 83, dez. 2019.

STRAFORINI, R. O ensino de Geografia como prática espacial de significação. **Estudos avançados** [on-line] 32 (93), p. 175-196, 2018. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/ea/v32n93/0103-4014-ea-32-93-0175.pdf> . Acesso em: 14 abr. 2021.

THE ATLAS OF ECONOMIC COMPLEXITY. Disponível em <https://atlas.cid.harvard.edu/> Acesso em: 14 abr. 2021.

Anexo - Regras do Jogo Superávit

Objetivo do Jogo: Equilibrar a balança comercial do seu país negociando com os outros países os produtos que precisam ser exportados e importados. Cada produto possui um preço mínimo de acordo com o setor produtivo em que pertence, vence quem conseguir equilibrar a balança e obter maior lucro com as negociações.

Preparando o Jogo:

1. Distribui-se uma carta-país para cada aluno;
2. Sortear-se aleatoriamente duas cartas-produtos para cada aluno. Estes serão os produtos que precisam ser importados;
3. Distribui-se agora as cartas-produtos para cada aluno, que ficaram guardadas com eles para serem negociadas.
4. A partir de agora cada aluno poderá juntar-se com até mais 3 alunos e formar um bloco econômico. Detalhe importante, entre os países membros do bloco econômico há livre circulação de produtos (sem impostos), logo podem ser negociados sem custos.
5. Atribui-se um nome para oficializar os blocos econômicos com seus respectivos países-membros.
6. Assim que oficializados os blocos econômicos soma-se as demandas (importação) e ofertas (exportação) de cada país-membro e passam a ser de responsabilidade de todos os membros



do respectivo bloco econômico. Logo, para obter êxito o bloco deverá equilibrar a balança de todos os países-membros.

7. O valor atribuído a cada carta-produto varia de acordo com a posição que ocupa nos diferentes setores produtivos da economia. Vide:

- Setor Primário (Matéria Prima – Agricultura, Pecuária e Extrativismo): 1 estrela
- S. Secundário (Maquinário – Indústria e Construção Civil): 2 estrelas
- S. Terciário (Comércio e Serviços): 3 estrelas
- S. Quaternário (Ciência e Tecnologia): 4 estrelas

8.O valor máximo atribuído a cada carta-produto é de 5 estrelas

9.Cada aluno deverá receber 10 estrelas iniciais.

Começa o Jogo:

1.Abrem-se as rodadas de negociação internas entre os países para que possam negociar seus produtos sem custos

2.Em seguida, abrem-se as negociações entre os blocos. Cada bloco será representado por um país por vez, a cada rodada troca-se o representante para que todos participem.

3.Terminadas as negociações, os grupos apresentam para os demais os números da balança comercial, quais produtos exportou e importou, por quanto comprou e quanto arrecadou no total.

4.Vence o jogo o bloco que obtiver o maior superávit.