

ECONÔMICO: O uso do Dominó no ensino de Geografia

Elmi Teresinha Andrade Oliveira ¹

Yasmim Kieling Ludwig ²

Adriana Des Essarts Trindad ³

Filipe Aguiar Rocha ⁴

RESUMO

Compreender os setores da economia é fundamental para entender como as sociedades organizam suas atividades econômicas, geram riqueza e distribuem recursos. No entanto, esses conceitos são frequentemente ensinados de forma complexa e desconectada da realidade dos alunos, o que dificulta o processo de aprendizagem. Este trabalho propõe a elaboração de uma ferramenta de ensino baseada em um jogo de dominó. Personalizado para o ensino dos setores da economia, o recurso promove um aprendizado de Geografia Econômica mais dinâmico e alinhado às demandas da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Para a elaboração da ferramenta, foram definidos os temas abordados com base em conteúdos trabalhados no ensino de Geografia Econômica, como os setores da economia, explorados desde a 7ª série da educação básica. Entre os recursos utilizados, destacam-se o MDF para a confecção das peças e a plataforma Canva para a criação do design. Foram produzidas 20 peças com 13 cm de comprimento e 0,06 mm de espessura. Além disso, foi desenvolvido, em ambiente virtual, um repositório contendo os moldes das peças, o design e um manual de instruções, com o objetivo de facilitar sua replicação. Para testar a usabilidade da ferramenta, foram realizadas apresentações e testes com docentes e discentes do curso de Licenciatura em Geografia da Universidade de Caxias do Sul. Durante as atividades práticas, observou-se a capacidade da ferramenta de estimular a socialização, o raciocínio lógico e a fixação do conteúdo. Apesar dos benefícios, foram identificadas limitações, como a quantidade restrita de peças e o tempo necessário para sua aplicação, indicando a necessidade de ajustes. Ainda assim, o jogo se destaca como um recurso pedagógico acessível e promissor. Análises futuras podem explorar sua adaptação para outros conteúdos geográficos, consolidando-o como uma ferramenta educacional adaptável e eficaz no contexto educacional.

Palavras-chave: Ensino a Geografia, Dominó, Jogo, Setores da Economia

INTRODUÇÃO

Compreender os setores da economia é fundamental para entender como as sociedades organizam suas atividades econômicas, geram riqueza e distribuem recursos. Além disso, essa compreensão é essencial para assimilar as dinâmicas sociais, econômicas e territoriais em escala local, nacional e global. No entanto, esses conceitos, frequentemente são ensinados de

¹ Graduanda do Curso de Licenciatura em Geografia da Universidade de Caxias do Sul – RS, etaoliveira@ucs.br;

² Graduanda do Curso de Licenciatura em Geografia da Universidade de Caxias do Sul - RS, ykludwig@ucs.br;

³ Professora da Área de Humanidades da Universidade de Caxias do Sul – RS, adetrindad@ucs.br;

⁴ Professor orientador: Professor da Área das Humanidades da Universidade de Caxias do Sul - RS, farocha2@ucs.br;



forma complexa e desconectada da realidade dos alunos, o que dificulta o processo de aprendizagem

Para Da Costa e De Araújo (2024), o ensino muitas vezes enfatiza a transmissão de informações, negligenciando a realidade e os interesses dos alunos, o que resulta em um aprendizado "decorativo e enciclopédico" e dificulta a assimilação dos conceitos. O que também é destacado por Mebs (2017), quando o conteúdo não faz sentido em relação à vida dos estudantes, o aprendizado se torna superficial e pouco significativo.

Segundo Quirino et al. (2020) a falta de conexão com o cotidiano dificulta a compreensão e a memorização dos conteúdos, levando os alunos a recorrer à mera "decoreba" para avaliações, sem real entendimento do que está sendo estudado. Fazendo com que ocorra falta de envolvimento e participação, e segundo Dal Pont e Ferenhof (2020) levando ao baixo rendimento escolar, com notas baixas, atrasos e faltas.

Com base nesta situação, a Base Nacional Comum Curricular - BNCC (2018), propõe a valorização de novas metodologias que tornem o aprendizado mais ativo, participativo e significativo. Nesse contexto, é fundamental inovar nas estratégias de ensino, não apenas buscando despertar o interesse dos estudantes, mas também em tornar o aprendizado mais dinâmico, buscando atender às novas demandas educacionais.

De acordo com Martins (2021), o ensino tradicional, centrado na memorização e no professor como única fonte de conhecimento, não é mais suficiente para atender às necessidades dos estudantes atuais. Os alunos têm acesso a vastas informações fora da sala de aula, principalmente por meio da internet e das redes sociais, e precisam desenvolver habilidades para filtrar, analisar e usar essas informações de forma crítica, segundo Martins (2021). Além disso, conforme Santos, De Macêdo e Bertazzo (2023) o mercado de trabalho atual, demanda de profissionais criativos, colaborativos, adaptáveis e capazes de resolver problemas, reforçando o papel da escola em preparar os estudantes para essas exigências.

Neste sentido, as metodologias ativas de ensino emergem com uma alternativa para superar as limitações do ensino tradicional. Segundo Damasceno et al. (2021), essas metodologias promovem um aprendizado mais significativo e envolvente, além de contribuírem para a formação de alunos mais autônomos, criativos, críticos e preparados para a tomada de decisões. Ainda, de acordo com Damasceno et al. (2021) essas habilidades são essenciais tanto para o exercício da cidadania quanto para o sucesso no ambiente de trabalho.



Segundo Quirino et al. (2020) o jogo é frequentemente associado à ideia de diversão e lazer, mas, no contexto educacional, apresenta-se como um recurso didático valioso, especialmente para alunos que enfrentam dificuldades em compreender, e o caráter lúdico dos

jogos incentiva a participação ativa dos alunos, levando-os a se envolverem mais com o conteúdo e com a atividade proposta.

Ainda segundo Quirino et al. (2020):

“ O jogo propicia interação, podendo ser usado até mesmo como forma avaliativa, sendo indispensáveis para o processo cognitivo e intelectual dos alunos.” (Quirino et al., 2020, pg.12)

Diante das dificuldades enfrentadas por muitas escolas no acesso à tecnologia, surge a necessidade de criar atividades que integrem aspectos físicos e motores. Assim, o presente trabalho propõe uma prática pedagógica fundamentada em uma metodologia ativa: um jogo de dominó adaptado para o ensino dos setores da economia. Essa ferramenta busca promover o aprendizado de maneira mais participativa e alinhada à realidade dos alunos, visando facilitar a compreensão de conceitos por meio de uma abordagem lúdica e interativa, estimulando o envolvimento dos alunos, oferecendo um aprendizado integrado e inovador, mesmo em contextos com recursos limitados.

METODOLOGIA

Para a elaboração do trabalho, inicialmente, realizou-se a definição dos temas abordados na ferramenta. Essa definição deu-se através da escolha de conteúdos que são explorados de forma contínua dentro do ensino da Geografia Econômica, nesse sentido, definiu-se que a ferramenta abordaria os setores da economia, que são abordados desde a 7ª série da educação básica.

Após, foi pensado o tamanho e o material a ser utilizado para confecção deste jogo, tendo em vista que é uma ferramenta que deve ser utilizada por alunos e tem o objetivo de durar alguns anos e abranger várias séries, optamos pelo uso de MDF para confeccionar as peças do jogo de dominó, devido sua durabilidade e resistência. Em seguida, pensamos no tamanho que as peças deveriam ter, tendo em vista que peças em tamanho maior são menos propensas a serem engolidas, causar acidentes e também devido a facilidade de manipulação e visualização optamos por um tamanho retangular com 13 centímetros de comprimento , 8



centímetros de largura e 0,06 milímetros de espessura. Para este jogo desenvolvemos inicialmente 20 peças, mas podendo ser ampliado este quantitativo conforme necessidade.



Figura 1: Peça de MDF

Pensando no armazenamento e na organização para não ocorrer perdas de peças, foi pensado e desenvolvido uma caixa em MDF para guardar as mesmas, paralelamente com um design externo com identificação da caixa, garantindo assim a preservação e praticidade.

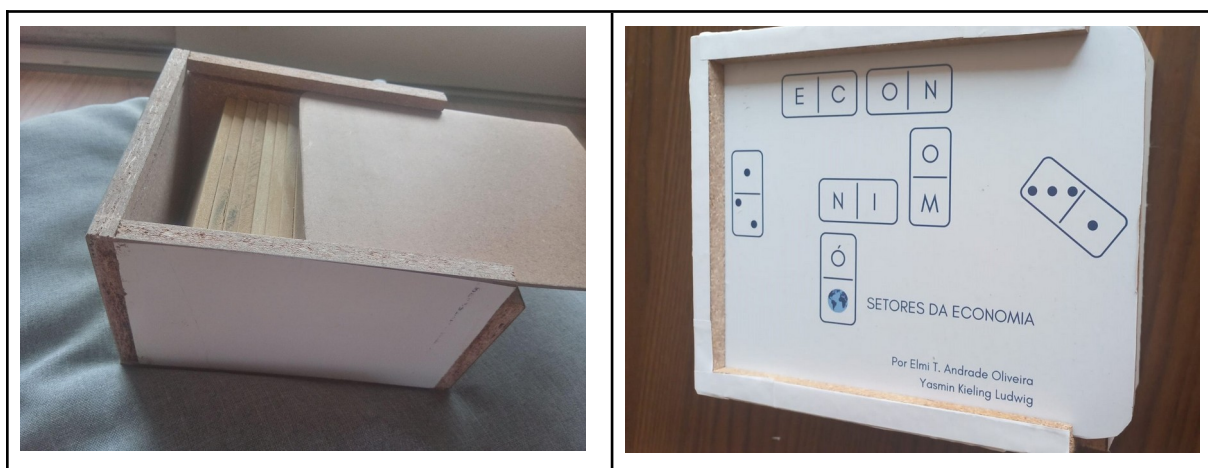


Figura 2: Caixa de armazenamento das peças, antes e depois do design

A confecção do design do jogo foi desenvolvida por meio da plataforma CANVA, fornecendo as medidas das peças de MDF para garantir precisão. O visual foi pensado em um design simples, claro, funcional e com legibilidade, com fonte escrita em um tamanho grande, imagens em tamanho médio e com coloração em tons de azul, buscando ser o mais acessível



possível, garantindo um visual organizado e harmonioso, procurando tornar a aprendizagem lúdica, eficiente e dinâmica.

As peças foram “divididas”, procurando em cada canto das mesmas colocar alguma imagem, conceito, exemplos, afirmação ou característica que se vincule a cada setor econômico (primário, secundário, terciário e quaternário), fazendo com que o aluno identifique os elementos e faça a conexão com os setores econômicos, além disto foi colocado diferentes tonalidades da cor azul conforme os setores econômicos. Para o verso das peças, foi idealizado um design padronizado contendo o nome do jogo.



Figura 3: Exemplos de design

Em seguida, concluído o design o mesmo foi impresso em folha A4 colorida, recortado e colado com cola em cada peça de MDF, também foi colado no verso o design padronizado desenvolvido que contém o nome do jogo.



Figura 4: Impressão do design para colagem



Por fim, desenvolvemos um regulamento detalhado explicando as regras e como deve ser jogado procurando auxiliar o docente para colocar em prática esta ferramenta no ambiente escolar.

Regras:

- Deve-se formar pares corretos, associando as peças com base em imagens, conceitos, exemplos, afirmações ou características referentes aos setores da economia (primário, secundário, terciário ou quaternário).
- Deve ser jogado por, no mínimo, duas pessoas e no máximo um número que permita a distribuição equilibrada de peças.
- O jogo termina quando um jogador se livra de todas as suas peças ou quando nenhum jogador pode fazer movimentos (ganha aquele com o menor número de peças na mão).

Como Jogar:

- Todas as peças são embaralhadas com as faces voltadas para baixo.
- Cada jogador escolhe um número igual de peças e o restante forma o monte.
- Deve ser iniciado pelo jogador que possua uma peça do setor primário, após o próximo jogador deve colocar uma peça que coincida com imagem, conceito, exemplos, afirmação ou características correspondentes a peça.
- Se um jogador não tiver nenhuma peça que encaixe, ele pega uma peça do monte. Se a peça também não encaixar, ele passa a vez. Caso não tenha monte, é passada a vez também.
- Deve ser jogado no sentido horário.
- O jogo termina quando um jogador se livra de todas as suas peças ou quando nenhum jogador pode fazer movimentos (ganha aquele com o menor número de peças na mão).

Recomendações ao Docente:

- Indicado que antes de iniciar o jogo, o professor faça uma demonstração prática do jogo a fim de sanar dúvidas e exemplificar como a dinâmica do jogo funcionará.
- Para incentivar a interação, promover o trabalho em equipe e ampliar a aprendizagem colaborativa, pode-se orientar a formação de grupos, onde um jogador representa o grupo.
- Adequado que o professor durante o jogo circule entre os jogadores, verificando as conexões feitas e orientando-se caso necessário.



- Ao final da partida, é recomendável fazer uma roda de conversa com os alunos, procurando esclarecer dúvidas, consolidar os conceitos trabalhados e refletir sobre o aprendido.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A ferramenta pronta foi apresentada apenas para acadêmicos de licenciatura em geografia e para quatro docentes deste curso, durante a apresentação do encerramento de disciplina de Geografia Econômica, nesta oportunidade foi possível manipular o jogo e simular partida, podendo ser avaliado a funcionalidade e aplicabilidade do mesmo.



Figura 5: Docentes e acadêmicos jogando



Figura 6: Finalização do jogo



Apesar de sua aplicabilidade ter sido em um público do ensino superior, a ferramenta foi idealizada para ser utilizada para alunos do ensino fundamental e médio da educação básica, entretanto não houve até o momento a oportunidade de demonstração prática para este público.

O público que avaliou e utilizou a ferramenta relatou que conseguiu seguir as regras do jogo sem grandes dificuldades. Os mesmos destacaram muitos pontos positivos do jogo, entre eles: incentivo a interação, a participação e socialização, facilitação da aprendizagem dos conceitos de forma prática promovendo autonomia e autoconfiança, estimula o raciocínio, auxilia na memorização e retenção do conhecimento, desperta o interesse e o engajamento. Além disso, as imagens e textos com conceitos são claros e didáticos fazendo com que o clima estabelecido em sala de aula seja proveitoso, leve, descontraído e acolhedor.

Apesar dos benefícios observados, algumas limitações foram identificadas como os tons de azul diferenciando os setores da economia, limitação de peças confeccionadas e tempo de aplicação. Foram sugeridas melhorias a serem implementadas, como a criação de peças adaptadas conforme nível escolar, ajustando o grau de dificuldade de acordo com o avanço dos alunos e a possibilidade de ser expandido para o ensino de outros temas dentro da Geografia.

Através do trabalho de Fernanda Melo Quirino (2020), intitulado *"A utilização do jogo Dominó Geográfico no Ensino de Geografia"*, podemos observar uma diferente abordagem na utilização de jogo de dominó como recurso pedagógico para o ensino de Geografia, focado em identificar os estados brasileiros e as regiões do Brasil, utilizando mapas das regiões brasileiras e bandeiras dos estados. Apesar das diferenças entre os dois jogos, os resultados obtidos por Quirino nos mostram que o jogo de dominó como ferramenta educacional apresenta resultados positivos em termos de estímulo ao raciocínio e a concentração, engajamento dos alunos e trabalho em equipe e socialização.

Assim podemos concluir que o ECONÔMICO, se destaca por sua versatilidade e sua abordagem lúdica, demonstrando ser um instrumento eficaz, simples e eficiente na aprendizagem dos setores econômicos, tornando a aprendizagem significativa de forma interativa e prazerosa, além de possuir uma metodologia capaz de integrar aprendizado teórico e prático de maneira envolvente.

Abaixo estão os links para acessar o design do jogo, oportunizando a instituições e docentes a possibilidade de replicar ou adaptar esta ferramenta.

- https://drive.google.com/file/d/1fE3Enf3U6qIb7lTHoN8Eq07IYkXa2q3K/view?usp=drive_link



- <https://drive.google.com/file/d/1YYPyDEz7hJzyEdeB12mgXfQxxr64ZXD/view?usp=sharing>

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Mostrando-se uma ferramenta pedagógica criativa, este jogo de dominó adaptado para o ensino dos setores da economia possui grande potencial para tornar o aprendizado mais estimulante, interativo e significativo. Sua aplicação inicial, em um grupo de acadêmicos e docentes de Geografia, demonstrou benefícios como o estímulo à interação social, ao raciocínio lógico e à aprendizagem colaborativa, destacando o caráter lúdico como facilitador da compreensão dos conceitos.

Embora ainda não tenha sido testado diretamente com alunos do ensino básico, as avaliações indicaram que o ECONÔMICO pode revolucionar práticas educacionais, especialmente em contextos com recursos limitados. Os participantes relataram maior interesse, engajamento e motivação durante a atividade, em consonância com as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular - BNCC (2018), que preconizam metodologias ativas para tornar o aprendizado mais significativo e participativo.

Algumas limitações foram identificadas, como necessidade de uniformização visual dos setores econômicos e formulação de níveis de dificuldade adaptados às diferentes faixas etárias. Tais ajustes, somados à ampliação do número de peças e à inclusão de novos temas geográficos, podem aumentar ainda mais sua aplicabilidade e eficácia.

Mesmo com algumas dificuldades, o jogo demonstrou ser uma solução simples, acessível e alinhada às necessidades do ensino atual, promovendo uma aprendizagem ativa e popularizando o acesso a metodologias inovadoras. Pesquisas futuras podem analisar seu uso em turmas do ensino fundamental e médio, bem como sua adaptação para outros conteúdos geográficos, consolidando o jogo como recurso pedagógico adaptável e eficaz no contexto educacional.

REFERÊNCIAS



BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental.** Brasília, DF: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal.pdf. Acesso em: 26 nov. 2024.

DA COSTA, Danilo; DE ARAÚJO, Gilvan Charles Cerqueira. **UM ESTUDO EXPLORATÓRIO DE EVIDÊNCIAS DE EXPERIÊNCIAS PUBLICADAS SOBRE O USO DE JOGOS NOS PROCESSOS DE ENSINO DE GEOGRAFIA.** Igapó, v. 18, n. 1, 2024. Disponível em: <https://igapo.ifam.edu.br/index.php/igapo/article/view/331/389>. Acesso em: 26 nov. 2024.

DAL PONT, Jaqueline Sasso Favarin; FERENHOF, Helio Aisenberg. **O Uso De Metodologia Ativa No Processo De Ensino/Aprendizagem Nas Aulas De Geografia.** Criar Educação, v. 9, n. 3, p. 68-80, 2020. Disponível em: <https://periodicos.unesc.net/ojs/index.php/criaredu/article/view/5140>. Acesso em: 26 nov. 2024.

DAMASCENO, Fabiana Elayne Barros et al. **Metodologias ativas no ensino de Geografia: uma revisão bibliográfica sobre seu uso na educação profissional e tecnológica.** Revista Ibero-americana de Humanidades, Ciências e Educação, v. 7, n. 12, p. 1546-1559, 2021. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/3596>. Acesso em: 26 nov. 2024.

MARTINS, Paula Regina Borges Parente. **Uso de jogos no ensino da Geografia: Revisão da Literatura.** Tocantins: Universidade Federal do Tocantins, 2021. Disponível em: <https://repositorio.uft.edu.br/bitstream/11612/3103/1/Paula%20Regina%20Borges%20Parente%20Martins%20-%20Artigo.pdf>. Acesso em: 26 nov. 2024.

MEBS, Janice Souza et al. **Gamificação dos Setores da Economia-Uma perspectiva no ensino em Geografia.** Repositório Institucional-Ufsc, Joinville, 2017. Disponível em: https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/182278/Gamifica%C3%A7%C3%A3o%20dos%20setores%20da%20economia%20-%20Uma%20perspectiva%20de%20no%20ensino%20em%20Geografia_.pdf?sequence=1#:~:texto%20projeto%20%E2%80%9DGamificando%20os%20Setores,lado%20o%20jogo%20como%20atividade. Acesso em: 26 nov. 2024.

QUIRINO, Fernanda Melo et al. **A utilização do jogo Dominó Geográfico no ensino de geografia.** 2020. Disponível em: <https://www.repositorio.ufal.br/jspui/handle/123456789/12720>. Acesso em: 26 nov. 2024.

SANTOS, Leonora Katarina; DE MACÊDO, Robério Francisco; BERTAZZO, Cláudio José. **Atividades lúdicas nas aulas de geografia: Experiências na formação docente inicial.** Editora Licuri, p. 92-105, 2023. Disponível em: <https://editorallicuri.com.br/index.php/ojs/article/view/84>. Acesso em: 26 nov. 2024.





IV ENLIC SUL

Encontro das Licenciaturas da Região Sul

IV PIBID SUL | IV Seminário do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência
II BP SUL | Seminário do Programa de Residência Pedagógica
BANFOPE SUL | Seminário da Associação Nacional pela Formação de Professores

