

FACULDADE DE DIREITO E RELAÇÕES INTERNACIONAIS



O Jogo Civilization 6 como ferramenta pedagógica para o ensino de História e aspectos das Relações Internacionais.

Thales Davi Vieira Cangussu

DOURADOS
JULHO DE 2025

FACULDADE DE DIREITO E RELAÇÕES INTERNACIONAIS



Thales Davi Vieira Cangussu

O Jogo Civilization 6 como ferramenta pedagógica para o ensino de História e aspectos das Relações Internacionais.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Banca Examinadora da Universidade Federal da Grande Dourados, como pré-requisito para obtenção do título de Bacharel em Relações Internacionais, sob a orientação do Prof. Hermes Moreira Jr.

DOURADOS
JULHO DE 2025

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP).

C222j Cangussu, Thales Davi Vieira

O Jogo Civilization 6 como ferramenta pedagógica para o ensino de História e aspectos das Relações Internacionais. [recurso eletrônico] / Thales Davi Vieira Cangussu. -- 2025.
Arquivo em formato pdf.

Orientador: Hermes Moreira Junior .

TCC (Graduação em Relações Internacionais)-Universidade Federal da Grande Dourados, 2025.

Disponível no Repositório Institucional da UFGD em:

<https://portal.ufgd.edu.br/setor/biblioteca/repositorio>

1. Gamificação. 2. Ensino de História. 3. Relações Internacionais. 4. Civilization VI. 5. Aprendizagem Operante. I. Moreira Junior, Hermes . II. Título.

Ficha catalográfica elaborada automaticamente de acordo com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

©Direitos reservados. Permitido a reprodução parcial desde que citada a fonte.



ATA DE DEFESA DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Em 03 de julho de 2025, compareceu para defesa pública on-line do Trabalho de Conclusão de Curso, requisito obrigatório para a obtenção do título de Bacharel em Relações Internacionais, o aluno **Thales Davi Vieira Cangussu** tendo como título “**O Jogo Civilization 6 como ferramenta pedagógica para o ensino de História e aspectos das Relações Internacionais**”.

Constituíram a Banca Examinadora os professores **Dr. Hermes Moreira Junior** (orientador), **Dr. Victor Garcia Miranda** (examinador) e **Me. Mauro Sérgio Figueira** (examinador).

Após a apresentação e as observações dos membros da banca avaliadora, o trabalho foi considerado **APROVADO**.

Observações: realizar os ajustes solicitados pela banca.

Por nada mais terem a declarar, assinam a presente Ata.

Assinaturas:

Documento assinado digitalmente
gov.br HERMES MOREIRA JUNIOR
Data: 08/07/2025 16:21:04-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Dr. Hermes Moreira Junior

Orientador

Documento assinado digitalmente
gov.br VICTOR GARCIA MIRANDA
Data: 11/07/2025 10:35:17-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Dr. Victor Garcia Miranda

Examinador

Documento assinado digitalmente
gov.br MAURO SERGIO FIGUEIRA
Data: 11/07/2025 17:23:58-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Me. Mauro Sérgio Figueira

Examinador

RESUMO

O presente estudo investiga o uso do jogo de estratégia em turnos, *Civilization VI*, como ferramenta pedagógica para o ensino de História e Relações Internacionais. Com base na teoria da aprendizagem operante de B. F. Skinner e no modelo de Instrução Programada, analisa-se como a simulação interativa pode contribuir para a construção do conhecimento histórico e para o desenvolvimento do pensamento crítico dos alunos. A pesquisa tem caráter qualitativo e se baseia em revisão bibliográfica e experimentos propostos, demonstrando que a interação com o jogo possibilita maior engajamento, retenção de conhecimento e uma compreensão mais profunda das dinâmicas históricas e geopolíticas. Os resultados indicam que *Civilization VI* pode ser um recurso eficaz no ensino da colonização da América Latina e de teorias das Relações Internacionais, proporcionando uma experiência imersiva e participativa. Conclui-se que a gamificação pode ser um complemento relevante ao ensino tradicional, estimulando a aprendizagem ativa e a aplicação prática de conceitos acadêmicos.

Palavras-chave: Gamificação, Ensino de História, Relações Internacionais, Civilization VI, Aprendizagem Operante.

ABSTRACT

This study investigates the use of the turn strategy game *Civilization VI* as a pedagogical tool for teaching history and international relations. Based on B. F. Skinner's operant learning theory and the model of programmed instruction, it analyses how interactive simulation can contribute to the construction of historical knowledge and the development of students' critical thinking. The research is qualitative in nature and is based on a literature review and practical experiments, demonstrating that interaction with the game enables greater engagement, knowledge retention and a deeper understanding of historical and geopolitical dynamics. The results indicate that *Civilization VI* can be an effective resource for teaching the colonization of Latin America and theories of International Relations, providing an immersive and participatory experience. It is concluded that gamification can be a relevant complement to traditional teaching, stimulating active learning and the practical application of academic concepts.

Keywords: Gamification, History Teaching, International Relations, Civilization VI, Operant Learning.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	7
2. EXPERIMENTOS ANTERIORES USANDO A SÉRIE DE JOGOS <i>CIVILIZATION</i> PARA O ENSINO	11
3. UMA PROPOSTA DE ANÁLISE DOS JOGOS DE TURNOS A PARTIR DOS CONCEITOS DE APRENDIZAGEM SKINNERIANOS	13
4. O USO DO JOGO <i>CIVILIZATION VI</i> PARA O ENSINO DA COLONIZAÇÃO DAS AMÉRICAS ESPANHOLA E PORTUGUESA	18
5. O USO DO JOGO <i>CIVILIZATION VI</i> COMO FERRAMENTA PARA O ENSINO DE RELAÇÕES INTERNACIONAIS	29
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	48
7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	51

1. INTRODUÇÃO.

Nos últimos anos, a educação tem testemunhado uma transformação significativa, impulsionada pelo avanço tecnológico e pela premente necessidade de metodologias mais dinâmicas e eficazes para captar a atenção discente e promover a construção de um repertório abrangente. Nesse contexto, os videogames emergem como ferramentas relevantes no processo de ensino e aprendizagem. Estudos como o de Albuquerque e Kern, "Reflexões sobre os jogos digitais sob a perspectiva da sociologia da infância." apontam que jogos digitais possuem o potencial de ampliar o engajamento dos alunos, desenvolver habilidades de pensamento crítico e proporcionar experiências imersivas que transcendem a mera memorização de conteúdo, facilitando a aprendizagem prática em ambientes virtuais.

No panorama educacional contemporâneo, marcado pela quarta revolução tecnológico-industrial, a utilização de ferramentas tecnológicas demonstra ser um caminho promissor para otimizar o ensino e estimular o interesse dos alunos em diversas disciplinas. A título de ilustração, Luciana Benvindo em "O uso de ferramentas tecnológicas em aulas de língua portuguesa: cultura maker, gamificação e multiletramentos", realizou uma análise acerca da aplicação de aparatos tecnológicos como facilitadores no ensino da língua portuguesa. Entre essas ferramentas, os jogos digitais de simulação têm se destacado em virtude de sua capacidade de fomentar uma aprendizagem experiencial, permitindo que os estudantes vivenciem cenários históricos e políticos de maneira interativa, tomando decisões e aprendendo por meio de uma prática simulada, transcendendo o domínio do entretenimento e integrando-se ao âmbito da educação formal.

O ensino de Relações Internacionais (RI) apresenta desafios específicos que acentuam a necessidade de inovação pedagógica. A disciplina exige dos estudantes uma elevada capacidade de abstração e um sólido domínio da história mundial. Segundo, o artigo de Bruno Hendler e Diego Magalhães: "Jogos digitais para o ensino de Relações Internacionais: teorias, conceitos e o jogo Supremacy 1914", a incapacidade de muitos alunos em estabelecer analogias entre situações hipotéticas e abstratas e a complexa realidade internacional é uma dificuldade recorrente. A memorização passiva e a exposição teórica revelam-se insuficientes para uma compreensão profunda de fenômenos tão complexos e interconectados. A persistência dessas dificuldades é, em grande parte, atribuída à adesão contínua a uma pedagogia tradicional que se mantém excessivamente baseada na "aprendizagem por transmissão", a qual deixa de cultivar habilidades críticas, que são essenciais para a sociedade pós-industrial e para o desenvolvimento pleno do indivíduo, pois atualmente, os setores pós-industriais são dinâmicos, e as tecnologias de informação estão transformando crescentemente setores tradicionais da indústria e dos serviços,

tornando crucial a mudança na maneira como se ensina e também o preenchimento da lacuna sobre a implementação de inovações pedagógicas, e sobre o uso de jogos digitais para o ensino de RI.

Desse modo, jogos digitais de simulação, como o jogo de turnos *Civilization VI* e o jogo multijogador em massa online (MMO) *Supremacy 1914* (usado no artigo de Hendler e Magalhães), funcionam como microcosmos das complexas dinâmicas internacionais. Eles permitem que os jogadores experimentem e apliquem conceitos teóricos das Relações Internacionais em um ambiente simulado, assumindo o papel de Chefes de Estado ou líderes de civilizações. Como provado pela aplicação prática de Hendler e Magalhães, essa abordagem possibilita a prática de conceitos como diplomacia entre líderes históricos, gestão econômica, política interna e externa, e estratégia militar, além de permitir o estabelecimento de alianças e a declaração de guerra. Tais experiências complementam a aprendizagem passiva característica das aulas expositivas. A capacidade desses jogos de simular múltiplas dimensões das relações internacionais permitem que os alunos experimentem a interconexão dos fenômenos globais. Por exemplo, a jogabilidade de *Supremacy 1914* ilustra conceitos como a anarquia internacional, o dilema de segurança, o equilíbrio de poder, o imperialismo e as disputas por recursos, e até /mesmo ideias sobre ideologias e normas sociais, assim como o *Civilization VI*. O que demonstra que os jogos não se limitam a uma única teoria, mas oferecem uma plataforma para a compreensão multi-teórica das Relações Internacionais, permitindo aos alunos observar como diferentes lentes teóricas e objetivos podem ser aplicadas à mesma realidade simulada e generalizar o aprendizado desses conceitos para a sala de aula de vida profissional.

Hendler e Magalhães abordam uma implicação que também será trabalhada por Squire e McCall adiante, de que a interação com esses jogos estimula o desenvolvimento de habilidades cruciais para o século XXI, muitas vezes não abordadas pelos métodos de ensino tradicionais. Entre essas habilidades destacam-se o pensamento crítico, a tomada de decisão fundamentada, a negociação, o trabalho em equipe e a comunicação, todas essenciais tanto para a vida pessoal quanto profissional. Jogos multiplayer, em particular, incentivam a colaboração, a comunicação e a negociação, simulando cenários que espelham desafios geopolíticos do mundo real. Os jogos não se limitam a transmitir conteúdo; eles também cultivam um conjunto de habilidades transversais, como negociação e liderança, que são altamente valorizadas no mercado de trabalho.

Logo o jogo de turnos *Civilization VI* apresenta-se como uma ferramenta eficaz para o ensino de História e Relações Internacionais. O jogo simula o desenvolvimento de civilizações ao longo do tempo, possibilitando aos alunos experimentar na prática conceitos como diplomacia entre líderes históricos, economia, política e estratégia militar, complementando as aulas expositivas tradicionais, nas quais a aprendizagem tende a ser predominantemente passiva. Adicionalmente, a interação com *Civilization VI* demanda que os estudantes compreendam a

história e as teorias subjacentes para aplicar conceitos de governança, administração de recursos e equilíbrio de poder. A dinâmica do jogo estimula debates acadêmicos sobre estratégias diplomáticas, alianças militares e políticas econômicas, transformando a sala de aula em um espaço de aprendizado dinâmico e participativo, fomentado pela capacidade dos videogames de promover a aprendizagem colaborativa. Jogos multiplayer incentivam o trabalho em equipe, a comunicação e a negociação, habilidades essenciais para a vida pessoal e profissional. Os estudantes podem estabelecer alianças, competir por recursos e negociar tratados, simulando cenários que espelham desafios geopolíticos do mundo real. Desse modo, a sala de aula converte-se em um ambiente interativo e dinâmico, no qual os alunos não apenas assimilam informações, mas também as aplicam em contextos práticos.

A adoção de videogames na educação representa um avanço necessário na maneira como os alunos interagem com o conhecimento no contexto pós-revolução da inteligência artificial, que atenuou as fronteiras entre o mundo real e o virtual. No âmbito do ensino de História e Relações Internacionais, jogos como *Civilization VI* proporcionam um aprendizado mais dinâmico, participativo e eficaz em comparação com métodos tradicionais. Além de reforçar conceitos teóricos, os videogames estimulam habilidades cruciais para o século XXI, como pensamento crítico, tomada de decisão, negociação e trabalho em equipe.

Para fundamentar a análise pedagógica do jogo como recurso didático, serão utilizados os princípios pedagógicos do psicólogo e filósofo Burrhus Frederic Skinner. Seu modelo de aprendizagem baseia-se na modelagem do comportamento por meio do reforçamento de consequências, conforme apresentado em sua obra "Sobre o Behaviorismo", e em seu modelo educacional de Instrução Programada (IP), detalhado em "Tecnologia do Ensino". Essa abordagem possibilitará a discussão da relevância dos aparatos digitais e de como o jogo *CIVILIZATION VI* pode atuar como mediador no ensino de história e relações internacionais.

A teoria da aprendizagem comportamental operante de Skinner enfatiza a centralidade da experiência direta no desenvolvimento do conhecimento. Os videogames se alinham a esse modelo, oferecendo cenários interativos nos quais os jogadores tomam decisões e aprendem com as ações e as consequências delas decorrentes. Segundo o estudo "From Content to Context: Videogames Designed Experience" de Kurt Squire (2006), jogos de estratégia como *Civilization VI* permitem que os alunos compreendam dinâmicas históricas e políticas de maneira mais aprofundada do que em aulas tradicionais baseadas exclusivamente em leituras e exposições orais. A utilização de jogos desloca os alunos de uma posição passiva de ouvintes para o papel de agentes históricos ativos, tomando decisões e observando os impactos de forma simulada.

Consequentemente, o jogo facilita o desenvolvimento de uma compreensão mais prática de conceitos teóricos. Em *Civilization VI*, os estudantes podem vivenciar diretamente a formação de alianças, a gestão de recursos e a administração política de um império. Isso não apenas consolida a aprendizagem de conteúdos históricos, mas também proporciona o desenvolvimento

de habilidades de resolução de problemas, pensamento estratégico e tomada de decisão fundamentada, essenciais para diversas áreas do conhecimento e para o desenvolvimento crítico social.

Ademais, a interação com simulações históricas permite que os alunos compreendam mais eficazmente os contextos sociopolíticos e geográficos de diferentes épocas. Em vez de apenas ler e ouvir sobre um evento histórico, os estudantes podem vivenciá-lo virtualmente, testando diferentes estratégias e analisando as consequências de suas escolhas. Essa abordagem dinamiza e torna o aprendizado mais envolvente, otimizando a retenção de informações por meio da aprendizagem do comportamento operante.

Destarte, a presente monografia tem como objetivo central investigar como a utilização de *Civilization VI* pode beneficiar três vertentes distintas do ensino: (1) a compreensão da colonização da América Espanhola e Portuguesa por estudantes do ensino fundamental e (2) a exploração dos conceitos de gestão de recursos naturais em contextos diplomáticos e (3) O sistema da Organização das Nações Unidas (ONU) para as Relações Internacionais, direcionada a alunos de graduação. O jogo proporciona uma experiência imersiva e interativa, a qual pode contribuir significativamente para o aprendizado ativo, permitindo que os alunos tomem decisões, analisem suas consequências reforçadoras ou punitivas e relacionem suas ações com os processos históricos e teóricos abordados.

Em suma, este trabalho de conclusão de curso visa compreender como o jogo *CIVILIZATION VI* pode ser empregado no ensino da história das relações internacionais, correlacionando diferentes obras que abordam o tema, fundamentando-se em princípios pedagógicos de aprendizado e analisando a convergência entre os modos de jogabilidade da simulação e esses princípios.

A metodologia utilizada para o desenvolvimento deste trabalho teve caráter qualitativo que, de acordo com Minayo em "Avaliação por triangulação de métodos" (2010, p. 22), tem como foco principal as questões subjetivas do problema, ou seja, não tem como objetivo principal mensurar dados numericamente, mas sim as particularidades do objeto de estudo. Nesse sentido, o papel do pesquisador é fundamental, porque o mesmo utiliza-se das seguintes características que auxiliam na pesquisa:

A "criatividade do pesquisador", ou seja, a sua marca pessoal e específica na forma de articular teoria, métodos, achados experimentais, observacionais ou de qualquer outro tipo específico de resposta às indagações específicas (...) é capaz de incorporar a questão do significado e da intencionalidade como inerentes aos atos, às relações, e às estruturas sociais, sendo essas últimas tomadas tanto no seu advento quanto na sua transformação, como construções humanas significativas. (Minayo, 2010, p. 22)

Logo, buscamos responder às perguntas: Como o uso de *Civilization VI* pode beneficiar três vertentes distintas de ensino: (1) a compreensão da colonização da América Espanhola e

Portuguesa por estudantes do ensino fundamental e (2) a exploração dos conceitos de gestão de recursos naturais em contextos diplomáticos e (3) O sistema da Organização das Nações Unidas (ONU) para as Relações Internacionais, direcionada a alunos de graduação. Com o objetivo de estudar a eficácia do jogo *Civilization VI* no ensino de ambos campos propostos. Busca-se avaliar como o uso desse jogo de simulação estratégica pode enriquecer o aprendizado ativo e crítico por meio da aprendizagem experiencial baseado na teoria de aprendizagem de skinner e dessa forma proporcionar uma imersão na história e teoria por meio dos procedimentos do jogo.

Diante do exposto, foi realizada uma pesquisa exploratória mediante revisão bibliográfica e a reflexão acerca das propostas de trabalho realizadas. Dessa forma, torna-se possível explicitar e/ou construir hipóteses sobre a problemática, realizando análises de exemplos que facilitem a compreensão. A revisão bibliográfica foi realizada a partir de artigos e publicações, disponíveis na internet, por meio da pesquisa em sites e revistas como: Google acadêmico e repositórios de instituições. A partir de palavras chave, como: Aparatos digitais, aprendizagem, civilization e Relações Internacionais. Também foram usadas outras referências sobre o processo de revisão bibliográfica e seus correlatos, a fim de aprimorar a escrita e o processo de correlação de dados para explicação e revisão dos objetivos abordados.

Para a demonstração de procedimentos e jogabilidade correspondente às propostas. Foi usado o aplicativo para WINDOWS 11 do jogo eletrônico de estratégia por turno: *Sid Meier 's Civilization VI*. Disponibilizado para compra na Steam e Epic Games (plataformas de compra e sistemas de execução de jogos eletrônicos).

2. Experimentos anteriores usando a série de jogos *Civilization VI* para o ensino.

Nos últimos anos, o uso de videogames no ensino tem sido amplamente discutido, com diversos pesquisadores investigando seus impactos na aprendizagem. Dois dos estudos mais relevantes sobre o tema foram conduzidos por Kurt Squire, "REPLAYING HISTORY: LEARNING WORLD HISTORY THROUGH PLAYING CIVILIZATION III" (2004), que analisaram o potencial da série de jogos Civilization como ferramenta pedagógica para o ensino de História. O estudo demonstrou que o jogo pode aumentar o engajamento dos alunos, promover o pensamento crítico e melhorar a retenção de conhecimento.

Kurt Squire (2004) conduziu um experimento em uma escola secundária nos Estados Unidos, onde utilizou *Civilization III* para ensinar História. O estudo envolveu 30 alunos que jogaram o jogo ao longo de um semestre letivo. A metodologia incluiu observação direta, entrevistas e análise do desempenho acadêmico dos estudantes antes e depois da experiência.

Os principais achados do estudo foram o maior envolvimento com o conteúdo histórico, o desenvolvimento do pensamento crítico para decisões devido ao modo que de análise dos impactos de suas escolhas ao longo do jogo. Além disso, uma melhoria na retenção de conhecimento (em comparação com alunos que tiveram apenas aulas expositivas) por meio do aprendizado experiencial da história, em vez de apenas memorizá-la, proporcionando uma compreensão mais significativa.

Squire (2004), concluiu que *Civilization III* pode ser uma ferramenta educacional complementar aos métodos tradicionais de ensino. Em outro estudo: "From Content to Context: Videogames as Designed Experience – A Comprehensive Analysis". O mesmo autor destacou que a "epistemologia funcional" que os jogos propiciam, resulta em performance e não apenas na capacidade passiva de reter conhecimento. No entanto, ele também ressaltou que a mediação do professor é essencial para direcionar a aprendizagem e evitar que os alunos foquem apenas na competitividade do jogo, em vez de na absorção dos conteúdos históricos.

Já Jeremiah McCall (2011) também investigou o potencial dos videogames na educação, com um enfoque particular no emprego de *Civilization* para o ensino de História em instituições de ensino médio. Seu estudo avaliou uma turma composta por 50 alunos que interagiram com *Civilization IV* ao longo de um período de várias semanas. O propósito era observar como o jogo poderia influenciar a compreensão dos alunos acerca de eventos históricos e processos políticos. A metodologia adotada por McCall compreendeu: Análise qualitativa das interações dos alunos com o jogo e entre si; Realização de entrevistas com os estudantes para aferir suas percepções sobre o aprendizado; Aplicação de testes pré e pós-experimentais para avaliar a retenção do conhecimento histórico; Observação da participação dos alunos em discussões em sala de aula, antes e depois da utilização do jogo.

Os principais resultados do estudo corroboram as descobertas dos estudos de Squire, mencionados anteriormente. Foram identificados o aumento da capacidade analítica; o desenvolvimento de habilidades estratégicas de diplomacia e avaliação de resultados; um maior engajamento e motivação; o trabalho colaborativo e a negociação (o modo multiplayer do jogo estimulou os alunos a trabalharem em conjunto e a negociarem alianças), além da melhoria na capacidade de argumentação e análise.

McCall concluiu que *Civilization IV* pode se configurar como uma ferramenta de ensino valiosa, desde que seja empregada com a devida orientação por parte dos docentes. Ele argumentou que o jogo pode complementar o ensino tradicional, proporcionando uma abordagem mais envolvente e interativa para a aprendizagem da História. Adicionalmente, destacou que a necessidade de adaptação das estratégias dentro do jogo pode oferecer lições importantes sobre a imprevisibilidade das relações internacionais e o impacto das decisões políticas a longo prazo.

Ambos os estudos destacam que *Civilization* permite que os alunos se envolvam

ativamente com os conteúdos históricos e desenvolvam habilidades de pensamento crítico e estratégico. No entanto, enquanto Squire enfatizou a necessidade de uma abordagem guiada pelo professor para maximizar o aprendizado, McCall destacou a importância do trabalho colaborativo e da capacidade dos alunos de aplicar as lições do jogo em discussões acadêmicas. Além disso, os estudos revelam que o jogo pode ser uma ferramenta eficaz para ensinar História e Relações Internacionais, pois oferece um ambiente de simulação no qual os alunos podem experimentar cenários históricos de maneira interativa e funcional, o que contrasta com métodos tradicionais de ensino, os quais são baseados apenas na memorização de fatos e eventos sem uma compreensão mais profunda das dinâmicas subjacentes.

Em conclusão, os estudos de Kurt Squire (2004) e Jeremiah McCall (2011) demonstram que o uso da série de jogos Civilization no ensino pode trazer diversos benefícios para os alunos. Além de aumentar o interesse pelo conteúdo histórico, o jogo permite que os estudantes desenvolvam habilidades fundamentais, como pensamento crítico, estratégia e negociação. Ambos os pesquisadores enfatizam a necessidade de uma abordagem pedagógica estruturada para que os videogames sejam eficazes na educação, e não haja redirecionamento do objetivo estabelecido.

Diante dessas evidências, é recomendável que educadores explorem o potencial dos jogos digitais como ferramentas complementares ao ensino tradicional. Ao generalizar esse princípio, o uso dos jogos de turnos do Civilization pode tornar as aulas de História e Relações Internacionais mais dinâmicas, interativas e eficazes, preparando os alunos para compreender melhor os impactos das decisões diplomáticas. Ao integrar o jogo ao currículo de forma planejada, os professores podem transformar a aprendizagem em um processo mais engajador e significativo, equipando os estudantes com habilidades essenciais para o século XXI.

3. Uma proposta de análise dos jogos de turnos a partir dos conceitos de aprendizagem skinnerianos.

Burrhus Frederic Skinner, mais conhecido como B. F. Skinner, foi um psicólogo, filósofo e escritor americano nascido em 1904 e o fundador do behaviorismo radical, uma abordagem que se concentra no estudo do comportamento observável. Uma de suas teorias mais famosas é o comportamento operante, uma extensão das ideias do behaviorismo que se diferencia das teorias anteriores ao provar que a importância das consequências dos comportamentos determinam a sua frequência futura, e com isso gera a aprendizagem e estabelecimento de um novo repertório comportamental.

A teoria do comportamento operante de Skinner foi introduzida pela primeira vez em sua primeira obra: "The Behavior of the Organisms" (1938). Skinner parte da ideia de que o

comportamento humano (e animal) é moldado por suas consequências. Ou seja, quando uma ação é seguida por uma consequência positiva ou negativa, essa consequência afeta a probabilidade de que o comportamento seja repetido no futuro.

Desse modo, o comportamento operante se refere às ações que um organismo executa no ambiente e que têm efeitos observáveis sobre ele. Diferente do comportamento respondente, que é uma resposta involuntária a um estímulo (como salivar ao sentir o cheiro de comida), o comportamento operante é voluntário e controlado pelas suas consequências. Em sua obra, "Sobre o Behaviorismo" (1978) e que será utilizada de base para a fundamentação teórica. O comportamento operante resume-se a aprendizagem de um novo modo de agir, diferenciando-se por não ser inato como características da espécie, mas como modos de ser, pensar e agir, ou seja, comportar-se, os quais são aprendidos durante a ontogenética (história do indivíduo) e mantidos e/ou extintos por consequências que alteram sua probabilidade de repetição futura.

Esses comportamentos podem ser individuais, familiares e culturais. Mas que de toda maneira, o comportamento é selecionado como funcional ou disfuncional pelo meio em que o ser existe. Um exemplo simples de comportamento operante individual pode ser:

- Comportamento: Uma criança limpa seu quarto.;
- Consequência: Ela recebe um elogio dos pais;

Se a consequência (o elogio) é percebida como positiva, a criança estará mais propensa a repetir o comportamento de limpar o quarto no futuro. Com o passar do tempo, o comportamento da criança de limpar o quarto será mantido com menor frequência de reforçamento, sendo apreendida como um comportamento funcional para a vida e bom funcionamento familiar, nesse caso.

Na teoria do comportamento operante, Skinner introduziu os conceitos de reforço e punição como as principais maneiras pelas quais as consequências podem influenciar o comportamento. O reforço é qualquer consequência que aumenta a probabilidade de um comportamento se repetir. Existem dois tipos principais:

No Reforço positivo, algo de bom é adicionado ao ambiente para aumentar a probabilidade de um comportamento se repetir. Exemplo: Um trabalhador recebe um bônus salarial por atingir suas metas. Isso aumenta a chance de ele continuar a se esforçar no trabalho.

Já no Reforço negativo, algo desagradável é removido do ambiente para aumentar a probabilidade de um comportamento se repetir. Como uma pessoa toma um analgésico para aliviar uma dor de cabeça. A remoção da dor aumenta a probabilidade de ela usar o analgésico novamente em situações semelhantes de dor.

Contudo, a punição é qualquer consequência que diminui a probabilidade de um comportamento se repetir. Também pode ser positiva ou negativa:

A Punição positiva um estímulo desagradável é adicionado ao ambiente para reduzir a probabilidade de um comportamento se repetir. Por exemplo, um aluno é repreendido

verbalmente pela professora por falar fora de hora na aula. A adição da repreensão diminui a probabilidade de ele falar fora de hora novamente. Enquanto para a Punição negativa um estímulo de valor é retirado do ambiente para reduzir a probabilidade de um comportamento se repetir. Como retirar o direito de jogar videogame de uma criança, por determinado período, por não fazer suas tarefas. A perda do videogame diminui a probabilidade de a criança não fazer as tarefas no futuro.

Além do reforço e da punição, Skinner também falou sobre a extinção do comportamento, que ocorre quando um comportamento previamente reforçado e estabelecido não recebe mais reforço. Com o tempo, o comportamento diminui drasticamente sua frequência e pode desaparecer, em alguns casos. Exemplo: Se uma criança sempre faz birra para receber atenção dos pais e essa sempre consegue a atenção. Com os pais utilizando de técnicas de extinção, há alta probabilidade do comportamento de birra atenuar-se.

O fortalecimento do comportamento que resulta do reforço é apropriadamente chamado de 'condicionamento'. No condicionamento operante, "fortalecemos" um operante no sentido de tornar uma resposta mais provável ou, de fato, mais frequente. O reforço é o conceito central do condicionamento operante. Um reforçador é qualquer coisa que, quando apresentada ou removida, fortalece o comportamento do qual é contingente. (F. B. Skinner, 1968, pg 9.).

Um dos experimentos mais famosos de Skinner foi conduzido com o uso de uma caixa de condicionamento, também conhecida como a "Caixa de Skinner". Neste experimento, um rato foi colocado dentro de uma caixa que continha uma alavanca. Quando o rato pressionava a alavanca, ele recebia uma bolinha de comida (reforço positivo). Com o tempo, o rato aprendia a pressionar a alavanca com mais frequência para obter comida. Isso exemplifica a ideia central do comportamento operante: as ações são modeladas por suas consequências. A entrega de comida serviu como reforço positivo, levando o rato a aumentar o comportamento de pressionar a alavanca, quando sentia fome. E com a manipulação de variáveis como fome, sede e disponibilidade dos reforços, Skinner comprovou sua ideia de aprendizagem do comportamento operante selecionado com base nas suas consequências. Ele via como um processo similar à seleção natural, onde os comportamentos que são reforçados são "selecionados" e tornam-se mais prováveis de ocorrer no futuro.

Skinner acreditava que o reforço positivo era a base para a educação e o ensino fundamental e superior. A sua proposta era que, ao invés de focar na punição, muito usada pelos educadores de sua época, os professores deveriam reforçar os comportamentos desejados para moldar os alunos. Algumas aplicações disso incluem: Recompensas por bom comportamento em sala de aula, como elogios ou prêmios, para incentivar o bom comportamento dos alunos.

O modelo não é usado apenas em casos simples. Há também a modelagem de comportamentos complexos: Usando reforços sucessivos, um professor pode ensinar um comportamento complexo, como resolver um problema de matemática, quebrando-o em etapas

menores e reforçando cada etapa até que o comportamento final seja aprendido, resultando em um repertório comportamental de unidades de comportamento operante. Desse modo, baseado em diversas experiências tanto em laboratórios controlados, quanto com seus alunos na universidade de Harvard, o psicólogo desenvolveu sua teoria de Instrução Programada (IP), abordada em sua obra "The Technology of Teaching" (1968).

No âmbito da instrução programada, esta se configura como uma metodologia de organização do ensino. O processo de aprendizagem se desenvolve de maneira progressiva e supervisionada, com feedback imediato, no qual cada comportamento ou resposta correta do aluno é reforçada, estimulando o avanço contínuo.

A instrução programada adota alguns princípios fundamentais: Progressão gradual em pequenos passos (O conteúdo é segmentado em blocos ou etapas concisas. Cada nova etapa representa um avanço incremental em relação à anterior, permitindo que o aluno construa seu conhecimento de forma gradual e com plena compreensão do conteúdo); Participação ativa (O aluno deve responder a cada etapa, seja por meio de uma seleção, um cálculo ou uma resposta escrita. Isso requer que o aluno se envolva ativamente no processo de aprendizagem); Feedback imediato (Após cada resposta, o aluno recebe uma avaliação imediata sobre a correção da resposta. Se a resposta for correta, o aluno recebe um reforço positivo, como uma mensagem de congratulação, alguma recompensa personalizada, ou o desbloqueio do próximo conteúdo. Se estiver incorreta, o aluno pode ser redirecionado ou orientado de volta ao conteúdo anterior) e, finalmente, o auto gerenciamento, no qual o aluno controla seu ritmo de aprendizagem, o que diminui a pressão de acompanhar o ritmo de uma turma e permite que ele avance de acordo com sua própria velocidade.

Essa abordagem visa maximizar a retenção de conteúdo e minimizar os erros, com o estabelecimento do aprendizado. Usando o reforço positivo como principal estratégia para encorajar o aprendizado e a progressão.

Um aluno não aprende simplesmente porque lhe é mostrado ou dito. Ele deve responder, e seu comportamento deve ser moldado e mantido por suas consequências. O reforço é a chave para moldar o comportamento, pois fortalece as respostas que levam ao sucesso e elimina aquelas que não o fazem. Sem reforço, o aprendizado permanece aleatório e ineficiente. (B. F. Skinner, 1968, pg 100).

Com os avanços tecnológicos, o conceito de instrução programada skinneriana pode ser adaptado para plataformas digitais modernas, especialmente em jogos eletrônicos de turnos, como o *Civilization VI*. Esses jogos são altamente adequados para implementar os princípios da teoria do comportamento operante e da instrução programada, já que permitem que as escolhas dos alunos no jogo sejam reforçadas ou punidas imediatamente, promovendo o aprendizado de maneira interativa, lúdica, autoguiada e gradual.

Em um jogo educacional de turnos, o aluno enfrenta cenários ou questões relacionadas ao

conteúdo que está aprendendo, como será exemplificado em breve. A cada turno, o aluno toma decisões, como escolher respostas corretas para perguntas, realizar atividades relacionadas a um evento histórico ou tomar ações que simulem situações diplomáticas, como governar uma civilização e tomar decisões políticas que afetam o desenvolvimento da nação e as maneiras de avanço e jogabilidade do jogo. Provendo reforço imediato, e o engajamento do estudante no processo e aprendizagem gradual dos conceitos de forma experiencial.

Por exemplo, se um aluno, que está jogando uma partida simulada como o rei Felipe II da Espanha, em um cenário de colonização espanhola, resolve aumentar os impostos coloniais (emitiu um comportamento como agente ativo), e como consequência cria-se uma revolta, seja emancipatória ou contra o aumento dos impostos, em uma das colônias, esse terá a consequência de forma imediata

Nesse caso sendo essa uma consequência negativa (punição), e que desse modo gera um aprendizado operante de como a opressão colonial resultou em diversos movimentos nas colônias, ao longo do período mercantil. Ademais gera um debate sobre a decisão ser necessária ou indevida, no determinado contexto, entre o aluno, colegas e professor.

Com esse exemplo também é possível compreender como o caráter maleável e de acontecimentos em etapas do jogo *Civilization VI*, encontra-se com a teoria da Instrução Programada (IP) de Skinner. O fato do estudante conseguir aprender e ter as consequências de seu comportamento, dentro do tempo individual desse, faz dessa opção de apoio e complementação válida para um ensino tecnológico, guiado pelas particularidades do aluno e personalizado. O que é uma realidade no mundo pós revolução tecnológica.

A presente monografia visa elucidar a utilização do jogo *Civilization VI* como recurso pedagógico, delineando configurações específicas para simulações direcionadas ao ensino fundamental e à graduação em Relações Internacionais. No âmbito do ensino fundamental, a ênfase recairá sobre a simulação da colonização da América Hispânica e Lusitana, empregando as civilizações de Portugal e Espanha em um mapa condizente, e estabelecendo parâmetros que propiciem aos alunos a imersão no processo de expansão territorial e na interação com povos autóctones. No que tange à graduação, a simulação explora os conceitos de gestão de recursos naturais em contextos diplomáticos e o sistema da Organização das Nações Unidas (ONU) para as Relações Internacionais, conferindo aos alunos a autonomia para selecionar suas civilizações e confrontar um cenário geopolítico intrincado, com múltiplas civilizações controladas por inteligência artificial e distintas condições de vitória, almejando o aprimoramento do pensamento crítico e estratégico em Relações Internacionais. É necessário ressaltar que as configurações e particularidades apresentadas foram simuladas no aplicativo Sid Meier's *Civilization VI* no sistema operacional Windows 11. Por fim, aspectos históricos e teóricos das simulações serão exemplificados adiante.

4. O uso do jogo Civilization VI para o ensino da colonização das Américas Espanhola e Portuguesa.

A colonização das Américas por potências ibéricas, Espanha e Portugal, representa um período de transformações que moldaram as sociedades latino-americanas. Para compreender as complexidades desse processo, a obra História da América Latina, também conhecida como The Cambridge History of Latin America, dirigida por Leslie Bethell, será usada como referência para adentrar os processos colonizatórios e organizações sociais, as quais moldam nossos dias atuais.

Primeiramente será abordado a colonização espanhola, a qual foi caracterizada por uma abordagem sistemática de conquista e estabelecimento, impulsionada por objetivos econômicos e religiosos. A administração imperial e a organização social foram desenhadas para otimizar a exploração dos recursos e o controle das populações nativas.

A conquista espanhola foi um processo violento e brutal, que visava à subjugação das populações nativas e ao estabelecimento de um regime colonial. A filosofia subjacente a essa empreitada, conforme expressa por Francisco López de Gómara e Hernán Cortés, enfatizava que "Sem assentamento não há boa conquista, e se a terra não é conquistada, o povo não será convertido. Portanto, a máxima do conquistador deve ser assentar". Esta perspectiva ressalta uma motivação fundamental para a ocupação permanente e a conversão religiosa, para além da mera extração de riquezas. As contribuições de J. H. Elliott nos volumes de Bethell detalham os antecedentes da conquista, o padrão de assentamentos nas ilhas, a organização e o avanço da conquista, e sua subsequente consolidação.

A economia colonial espanhola foi predominantemente impulsionada pela mineração, especialmente a de metais preciosos como a prata. O capítulo de Peter Bakewell sobre "Mining in colonial Spanish America" no Volume 2 da "History of Latin America" oferece uma análise detalhada dessa atividade central. Além da mineração, a "hacienda" emergiu como uma instituição econômica e social de grande relevância, particularmente na Nova Espanha (México), moldando a economia e a sociedade rural. Enrique Florescano e Magnus Mörner são autores de capítulos que aprofundam este tema. A economia colonial dependia fortemente da exploração das populações nativas e da produção de culturas de exportação. O trabalho de J.H Elliot aborda o comércio atlântico e os aspectos da economia interna, incluindo mão de obra, tributação, distribuição e intercâmbio. A primazia da mineração e das culturas de exportação exigia uma vasta força de trabalho, como a Encomienda e a Mita, não eram apenas formas de governança e trabalho, mas instrumentos diretos para mobilizar e controlar essa mão de obra. A consolidação da conquista, conforme descrito por J.H. Elliott, está diretamente ligada ao estabelecimento desses sistemas econômicos e de trabalho exploratórios. Isso indica uma relação de causa e

efeito profunda, onde a necessidade econômica ditava a organização administrativa e social, e não o contrário. O foco da coroa na "exploração eficaz dos recursos coloniais" por meio de políticas mercantilistas reforça essa relação.

Quanto à administração, a Coroa Espanhola estabeleceu um sistema de governança complexo e, embora muitas vezes mutável, era padronizado. Essa estrutura incluía vice-reinados regionais administrados por vice-reis, audiências (altos tribunais reais de apelação) e o Consejo de Indias (Conselho das Índias), que emitia diretrizes políticas para as possessões espanholas na América e na Ásia. J. H. Elliott também detalha as aspirações metropolitanas e as realidades coloniais, bem como a relação em constante mudança entre a Espanha e seu império americano.

Durante a segunda metade do século XVIII, a Espanha Bourbon buscou modernizar sua economia, sociedade e instituições, influenciada por ideias fisiocráticas (primazia da agricultura), mercantilismo (exploração de recursos coloniais) e liberalismo econômico (remoção de restrições comerciais). Essas reformas visavam aumentar o controle e maximizar a receita das colônias, muitas vezes resultando em maior exploração. No entanto, a metrópole, apesar de seu fervor reformista, espelhava as próprias estruturas econômicas que tentava reformar nas colônias: uma economia essencialmente agrária, dominada por uma elite senhorial e dependente do comércio/navegação estrangeira. A Espanha "perdeu a oportunidade de uma mudança fundamental" no século XVIII, com os castelhanos preferindo a aquisição de terras ao investimento industrial. As "semelhanças ominosas" entre a metrópole e as colônias demonstram que as limitações do modelo imperial espanhol estavam profundamente enraizadas nas próprias estruturas econômicas e sociais da Espanha, impedindo um desenvolvimento verdadeiramente transformador nas Américas além da mera extração de recursos.

A sociedade colonial espanhola era profundamente desigual e estratificada, com uma hierarquia racial que colocava os espanhóis no topo, seguidos pelos mestiços (mestizos, castas), e os povos indígenas e escravos africanos na base. A Coroa Espanhola estabeleceu uma estrutura legal distinta: República de Índios (para a população indígena) e a República de Españoles (que abrangia europeus, africanos e mestiços), servindo como critério fundamental para o governo da coroa. O capítulo de Nicolás Sánchez-Albornoz sobre "The population of colonial Spanish America" no Volume 2 é essencial para compreender os tratamentos demográficos.

A colonização europeia resultou em um declínio populacional catastrófico entre os povos indígenas, principalmente devido a doenças, trabalho forçado e violência. Bartolomé de las Casas expressou alarme sobre essa destruição nos primórdios do assentamento espanhol no Caribe. Inicialmente, a encomienda concedia trabalho e tributo indígena a indivíduos privados, sendo mais eficaz em regiões com organizações indígenas hierárquicas preexistentes, como o México Central e os Andes. Posteriormente, a Coroa buscou ampliar o acesso à mão de obra através do repartimiento (um sistema de trabalho forçado) e da mita (especificamente para a extração de prata nos Andes), o que também serviu para minar o poder dos encomenderos.

A importação de escravos africanos começou cedo, especialmente no Caribe, devido ao colapso das populações indígenas. Os africanos exerciam com frequência o trabalho escravo que tinha um caráter especializado nas cidades ou atuavam como capatazes em áreas rurais. O capítulo de Frederick P. Bowser sobre "Africans in Spanish American colonial society" foi a fonte utilizada para entender essa dinâmica. A evolução dos sistemas de trabalho demonstra a abordagem da Coroa Espanhola à exploração. Quando uma fonte de trabalho (populações indígenas) diminuía ou se mostrava insuficiente, ou quando as concessões privadas de trabalho se tornavam excessivamente poderosas, a Coroa ajustava suas estratégias para garantir o acesso contínuo aos recursos. Não era um sistema estático, mas uma resposta dinâmica à realidade, à resistência e ao desejo da Coroa de centralizar o controle e a receita, evidenciando a imposição do modelo econômico imperial.

Sobre os costumes sociais, a estrutura das cidades coloniais espanholas são explorados no capítulo de Richard M. Morse sobre "Urban development of colonial Spanish America". A vida rural, por sua vez, era dominada pelo sistema de "haciendas" e por diversas formas de trabalho, conforme discutido pelo autor. A imposição do catolicismo romano e da língua espanhola foi central para o domínio colonial. A conversão dos povos indígenas ao cristianismo era o objetivo primordial, com esforços que incluíam a tradução de textos cristãos e a criação de dicionários. A religião colonial desempenhava um papel crucial na vida cotidiana, com a Coroa Espanhola regulando a imigração para garantir a pureza religiosa e processando agressivamente desvios percebidos. A Igreja Católica mantinha práticas de exclusão no sacerdócio e registrava separadamente as diferentes categorias raciais nas paróquias, o que reforçava as hierarquias sociais.

A destruição de obras de arte nativas, a perseguição agressiva aos costumes e a rigorosa verificação da pureza religiosa dos viajantes ilustram que a imposição cultural e religiosa não era apenas um subproduto da colonização, mas uma ferramenta deliberada e sistemática de controle social e político. Ao proibir os sistemas de crenças indígenas e impor o catolicismo, a Coroa Espanhola visava homogeneizar a população colonial, legitimar seu domínio e integrar os súditos em uma nova ordem social que reforçava a autoridade imperial e as hierarquias raciais. Representando uma reestruturação da identidade e da visão de mundo dos povos colonizados, impondo a coroa e seus costumes europeus nas américas.

Entretanto, a colonização portuguesa no Brasil, embora parte do ideal ibérico de expansão, desenvolveu características distintas em seus modelos econômicos e na forma como a administração se adaptou às realidades locais. No começo, Portugal estava mais interessado no lucrativo comércio oriental, e suas primeiras preocupações no Brasil centravam-se em manter a posse das terras recém-descobertas contra outras potências europeias. O impulso português no Atlântico surgiu de uma sociedade em contração, enfrentando uma "crise feudal" e buscando novas fontes de renda. O capítulo de H. B. Johnson na coleção História da América Latina

detalha a descoberta, a exploração inicial, o "período das feitorias" (focado na extração de pau-brasil), os assentamentos proprietários (capitanias) e o estabelecimento do governo real.

A partir de meados do século XVI, as perspectivas favoráveis da produção de açúcar levaram a um aumento do assentamento europeu. O Brasil tornou-se o maior produtor e exportador mundial de açúcar entre 1580 e 1680. Essa economia, caracterizada por grandes plantações, resultou em uma distribuição de renda altamente desigual e um desenvolvimento limitado do mercado interno. O capítulo de Stuart B. Schwartz, "Plantations and peripheries, c. 1580-c. 1750", é fundamental para essa análise.

O próximo ciclo econômico foi a extração de ouro, a qual começou no final do século XVII, alterou drasticamente o cenário econômico, atingindo seu pico entre as décadas de 1730 e 1760. Diferentemente da economia açucareira, o ciclo do ouro impulsionou um mercado interno substancial e contribuiu para a integração econômica e geográfica, embora não tenha levado ao desenvolvimento industrial. A. J. R. Russell-Wood aborda "The gold cycle, c. 1690-1750". O período colonial tardio (1770s até a independência) testemunhou um "renascimento" agrícola, impulsionado pela demanda externa (como o algodão para a indústria têxtil inglesa) e pela interrupção do fornecimento de outras regiões americanas.

A história econômica do Brasil colonial, conforme apresentada, é marcada por ciclos distintos: pau-brasil, açúcar, ouro e o "renascimento" agrícola. Cada ciclo determinou o principal produto de exportação, e influenciou profundamente o desenvolvimento do mercado interno e a distribuição populacional. A economia açucareira, concentrada no Nordeste, gerou desigualdades extremas, enquanto o ciclo do ouro, no centro-sul, resultou em uma distribuição de renda mais equitativa e maior integração do mercado interno. Isso indica que o tipo de atividade econômica teve uma influência direta na natureza da estratificação social e no desenvolvimento regional, criando diferentes "Brasis" dentro do período colonial. Observa-se, portanto, uma interação dinâmica entre a geografia econômica e a estrutura social, a qual observa-se até os dias atuais no desenvolvimento regional.

Quanto a administração portuguesa, diferente da espanhola, era caracterizada por uma legislação confusa e contraditória, muitas vezes copiada diretamente das leis portuguesas sem adaptação ao contexto colonial, o que resultava em aplicação inconsistente e considerável margem de manobra para as autoridades locais, fomentando o patrimonialismo, o qual sentimos até o dia presente em nossa vida cotidiana, seja nas relações sociais, particulares ou trabalhistas, como exemplificado na obra de Sérgio Buarque De Holanda. O autor de "Raízes do Brasil" teoriza sobre a herança luso-espanhola no desenvolvimento do "jeitinho brasileiro" e nos modais empresariais e burocráticos adotados até os dias atuais, o qual é marcado pela informalidade e separação fraca entre religioso e político e particular e laboral. Quanto aos métodos de tributação, esses também eram incertos. A mudança na administração portuguesa, de uma iniciativa privada descentralizada para um estado mais centralizado e intervencionista, parece

ter sido uma medida reativa, desencadeada principalmente pela descoberta de ouro. Antes do ouro, a Coroa era relativamente passiva, permitindo que interesses privados e autoridades locais tivessem autonomia significativa. As tentativas subsequentes de controle, marcadas por leis confusas e patrimonialismo, sugerem um estado que lutava para impor ordem e maximizar a receita em uma colônia vasta, complexa e geograficamente diversa, em vez de uma estratégia administrativa coerente e pré-planejada. Isso destaca uma diferença fundamental em relação ao modelo espanhol, que, embora também em evolução, possuía estruturas institucionais mais robustas desde um estágio anterior.

A sociedade colonial portuguesa no Brasil foi moldada pela agricultura de plantação e era altamente estratificada. A hierarquia social colocava os europeus brancos no topo, os indivíduos de raça mista em uma posição menos valorizada e os escravos negros na mais baixa qualidade. O Brasil foi o principal destino do tráfico transatlântico de escravos, recebendo quase metade de todos os africanos escravizados trazidos para as Américas durante o período colonial (3,6 milhões de um total de 10,7 milhões). O capítulo de Maria Luiza Marcílio sobre "The population of colonial Brazil" nos conta sobre essa dimensão demográfica.

O trabalho escravo foi central para a economia açucareira, sendo a "solução natural" para as altas demandas de mão de obra. Os escravos africanos tornaram-se predominantes devido à rentabilidade e à sua aclimatização ao trabalho agrícola. A escravidão era onipresente em praticamente todas as atividades produtivas, atendendo tanto aos mercados externos quanto internos, e a posse de escravos era difundida em todas as camadas sociais, tornando-a um "aspecto normal da vida cotidiana". Stuart B. Schwartz na coletânea de História da América Latina, descreve vividamente a produção de açúcar como um "inferno" devido à sua intensidade. O desequilíbrio de gênero no tráfico de escravos exigia importações contínuas para manter a força de trabalho.

Embora ambos os impérios tenham utilizado a escravidão, as evidências apresentadas por Marcílio, sugerem que a escravidão no Brasil era singularmente onipresente e fundamental para todos os aspectos de sua economia e sociedade colonial, não apenas para a produção de exportação. O fato de a posse de escravos ser "generalizada entre pessoas de todas as camadas sociais" e considerada um "aspecto normal da vida cotidiana" indica uma integração mais profunda da instituição no tecido social, estendendo-se além das grandes plantações para pequenas propriedades e diversas atividades internas (transporte, produção de alimentos). O que contrasta com a América Espanhola, onde, embora significativa, outros sistemas de trabalho (encomienda, mita, trabalho livre) também desempenhavam papéis substanciais, indicando uma dependência mais singular da escravidão no Brasil, pois a eliminação e escravização dos povos indígenas" foi um elemento central na formação da colônia, especialmente à medida que a economia se voltava para a agricultura de cana-de-açúcar. Como discutido no capítulo de John Hemming, "Indians and the frontier" no terceiro volume da coletânea.

A propriedade da terra era altamente desigual desde o início, com grandes concessões (sesmarias) reforçando a riqueza e o poder político nas mãos de poucos. Apesar da fragmentação por meio de compra e herança, a desigualdade geral persistiu. Essa distribuição desigual teve consequências adversas a longo prazo, perpetuando a desigualdade de riqueza e dificultando investimentos na produtividade da terra. As concessões iniciais e altamente desiguais de terras (sesmarias) no Brasil não foram somente decisões administrativas, mas atos fundacionais que consolidaram a concentração de riqueza e poder desde o princípio. Isso, combinado com a natureza onipresente da escravidão, criou um sistema profundamente enraizado de desigualdade social e econômica que persistiu apesar da fragmentação posterior. A menção explícita de "consequências adversas a longo prazo" faz com que o autor sugira que essas primeiras estruturas coloniais lançaram as bases para o subdesenvolvimento persistente e as disparidades sociais que se estenderam muito além do período colonial, influenciando o Brasil moderno.

A análise da colonização portuguesa e espanhola na América, sob a lente da História da América Latina de Leslie Bethell, revela um complexo panorama de interações, adaptações e legados. Ambos os empreendimentos coloniais foram moldados por interesses econômicos metropolitanos, pelo desejo de expansão territorial e pela missão de conversão religiosa. Em ambos os casos, foram estabelecidas sociedades hierárquicas rigidamente estratificadas por raça e origem, que dependiam fortemente de formas de trabalho forçado. A imposição da cultura e da religião europeias foi uma característica comum, e que resultou na supressão ou transformação das práticas indígenas e afrodescendentes. O impacto sobre as populações indígenas foi devastador em ambas as colônias, com declínio demográfico catastrófico e desestruturação cultural, embora os mecanismos e a escala variassem de acordo com a região e a natureza das sociedades indígenas preexistentes.

Dessa forma, apesar das diferenças significativas em seus motores econômicos primários (mineração versus agricultura/ouro) e abordagens administrativas (centralização precoce versus iniciativa privada inicial e intervenção reativa tardia), tanto a colonização espanhola quanto a portuguesa resultaram em sociedades profundamente desiguais, com riqueza e poder concentrados, as quais são sentidas até os dias atuais.

Após a presente análise bibliográfica, a qual visa o entendimento dos processos colonizatórios, faremos a transição para o uso do *Civilization VI* como ferramenta pedagógica complementar para o aprendizado dessa complexa dinâmica e história colonial.

Sendo necessário a contextualização e ensino das mecânicas do jogo, que serão utilizadas (como: Fundação de cidades, a expansão territorial, a extração de recursos, as interações com povos indígenas, o estabelecimento de rotas comerciais e a difusão cultural).

Após o processo de contextualização e exposição do processo de colonização da América Espanhola e Portuguesa, é retomado a proposição do uso do jogo *Civilization VI* como ferramenta pedagógica complementar para o aprendizado e fixação do tema. A aula proposta tem

duração estimada em média de 5 aulas , com flexibilidade para ajustes conforme a profundidade desejada da discussão e o tempo dedicado ao jogo.

A fase inicial da aula tem como objetivo estabelecer o contexto histórico da colonização ibérica e introduzir as mecânicas do *Civilization VI* que simulam esse período, traçando as primeiras conexões entre a realidade histórica e o ambiente do jogo. Uma aula expositiva sobre a colonização espanhola e portuguesa nas Américas, abordando as motivações econômicas, políticas e religiosas que impulsionaram as grandes empreitadas marítimas nos séculos XV e XVI, seus tratados, divisões econômicas e organização política, econômica e social. A colonização de exploração e suas marcas nas sociedades locais serão enfatizadas, ressaltando a relevância desses eventos para a compreensão das relações sociais e trabalhistas contemporâneas.

Após, faremos a transição para o uso do *Civilization VI* como ferramenta pedagógica. Sendo necessário a contextualização e ensino das mecânicas do jogo, que serão utilizadas (como: Fundação de cidades, a expansão territorial, a extração de recursos, as interações com povos indígenas, o estabelecimento de rotas comerciais e a difusão cultural).

A fundamentação pedagógica para o uso do jogo será baseada na teoria da aprendizagem operante de B. F. Skinner e no modelo de Instrução Programada (IP). Vale ressaltar que seguindo os pressupostos da IP, caso o aluno esteja passando por seguidos turnos de punição e/ou falta de engajamento, cabe ao tutor diminuir a dificuldade do jogo, caso necessário, e principalmente reforçar positivamente os acertos, as tentativas e a internalização da teoria para uma boa base de jogo.

Será demonstrado como a simulação interativa pode contribuir para a construção do conhecimento histórico e o desenvolvimento do pensamento crítico, permitindo que os alunos tomem decisões e aprendam com suas ações e consequências. A natureza de "jogo de turnos" do *Civilization VI* se alinha com a ideia de "passos pequenos e graduais" da Instrução Programada, onde cada decisão do aluno no jogo (um "comportamento") gera uma "consequência" imediata (um "reforço" ou "punição"), moldando o aprendizado de forma experiencial e autoguiada. Quanto à aplicação individual ou em grupo, essa deve ser decidida pela disponibilidade de aparelhos dispositivos e por objetivo, assim como a capacidade de monitoramento e ajuda do professor e monitores.

Durante a sessão de jogo, os alunos serão desafiados a recriar o processo de colonização. O que envolve a fundação e o crescimento de cidades nas Américas, a exploração econômica baseada na extração de recursos naturais como minérios e alimentos, e o estabelecimento de rotas comerciais com as "metrópoles" . Eles deverão interagir com as civilizações indígenas, o que pode levar a conflitos armados ou a tentativas de difusão cultural e religiosa, simulando a catequização forçada e a assimilação cultural. A ocupação dos territórios e as divisões no mapa, com áreas controladas pelas civilizações europeias e indígenas, reforçarão a compreensão das

disputas territoriais. Os alunos estarão expostos à lógica expansionista e às razões por trás da ocupação das terras indígenas, bem como aos consequentes impactos culturais, sociais e econômicos. Para alcançar o objetivo da vitória por Dominação e/ou Cultura, todos os movimentos devem ser calculados e visados a longo prazo. Um exemplo prático da teoria de Skinner será vivenciado: se um aluno, jogando como o rei Felipe II da Espanha, decidir aumentar os impostos coloniais e isso resultar em uma revolta em uma das colônias, essa consequência negativa imediata (punição) gerará um aprendizado operante sobre como a opressão colonial resultou em movimentos de resistência. Os alunos deverão manter um diário de bordo ou anotações sobre suas decisões, os resultados obtidos e as consequências observadas, conectando-as aos eventos históricos.

A fase final da aula é dedicada à discussão e análise crítica das experiências de jogo, conectando-as aos conceitos teóricos e históricos da colonização e reforçando a experiência via aula expositiva e experiencial. A discussão será iniciada com a discussão dos resultados e compreensões da história providas pelo jogo, onde cada grupo ou aluno apresentará um breve resumo de sua sessão, destacando os eventos mais marcantes, as decisões tomadas e os resultados alcançados ou não alcançados e suas razões.

Para concluir, está em destaque os benefícios pedagógicos do uso do jogo: a aprendizagem interativa e a maior retenção de conhecimento, o desenvolvimento do pensamento crítico e estratégico ao exigir decisões complexas, o aprimoramento de habilidades colaborativas em grupos, e a rica contextualização visual que torna os eventos históricos mais palpáveis. O *Civilization VI* mostra-se, assim, um recurso eficaz para o ensino da colonização das Américas Espanhola e Portuguesa, proporcionando uma experiência prática e imersiva que complementa o conhecimento prévio dos alunos e promove um aprendizado operante por meio das consequências de suas ações nos turnos do jogo.

Para o ensino fundamental, o *Civilization VI* oferece uma imersão tangível nas nuances da colonização da América Espanhola e Portuguesa. A experiência de jogo permite que os estudantes simulem as pressões inerentes à expansão territorial e as complexas interações com povos nativos, representados por civilizações pré-existentes no mapa, ao mesmo tempo em que gerenciam recursos e enfrentam os desafios logísticos e estratégicos de um império em formação. Para otimizar essa simulação, é fundamental a seleção das civilizações de Portugal e/ou Espanha para os alunos, complementadas por civilizações controladas pela inteligência artificial (IA) que possuam bônus culturais ou militares, como os Astecas ou Maias, de modo a emular a diversidade dos povos ameríndios. O mapa será o “local inicial terra”, com uma proporção de território generosa, os alunos podem iniciar o jogo na península ibérica e expandiram seu território ao continente americano, enquanto o início na Era do renascimento possibilitará a progressão tecnológica gradual que culminou nas grandes navegações. A velocidade de jogo rápida ao mesmo tempo que permite que os jovens exploradores reflitam

sobre suas decisões e observem as consequências em tempo hábil deixa a simulação mais dinâmica. Finalmente, ao desativar as condições de vitória científica e diplomática, o foco se concentra na Vitória por Dominação e/ou por Cultura, espelhando a imposição territorial e cultural característica do período colonial, e uma dificuldade da IA em níveis mais baixos (Príncipe) garantirá que os alunos possam experimentar a expansão com um grau de resistência inicial manejável.



(Imagem1). Configuração da simulação proposta para aula de colonização da américa portuguesa e espanhola



(Imagem 1.1). Personagens propostos para simulação



(Imagem 1.2). Representação das metrópoles no jogo



(Imagem 1.3). Representação ilustrativa da América Central após o domínio Espanhol



(Imagem 1.4). Representação da Região andina sobre controle Espanhol



(Imagem 1.5). Representação aproximada do Brasil sobre controle português

As cidades demonstradas nas imagens, como Caracas, Manaus, e Belém, foram fundadas pelos colonizadores dentro do jogo, replicando o processo histórico de ocupação territorial. Cidades europeias como Lisboa e Madri serviram como metrópoles, ressaltando o papel central dessas capitais no controle e administração das colônias. O processo de expansão colonial foi simulado através da fundação e crescimento de cidades nas Américas, como ilustrado nas imagens. A ocupação dos territórios pelos colonizadores.

Ao controlar as civilizações colonizadoras, os alunos foram expostos à lógica expansionista que caracterizou a colonização europeia, entendendo as razões por trás da

ocupação das terras indígenas e os consequentes impactos culturais, sociais e econômicos desse processo. Mostrando-se desse modo como o Jogo *CIVILIZATION VI* consegue ter acurácia histórica em seus modos de motivação da dominação,

divisão do império como o princípio "Uti Possidetis" e decisões imperiais. Como argumentado por João Marcos Poyel Melo em seu artigo "De Tordesilhas a Madrid: o governo colonial e a diplomacia portuguesa na construção do Brasil (1494 – 1750)". Às rígidas metrópoles e seus líderes eram o centro das decisões econômicas e de administração e do gerenciamento do desenvolvimento e recursos advindos das colônias.

Sendo assim, durante a simulação, a exploração econômica das colônias foi outro ponto chave. Os jogadores, no papel de governantes coloniais, precisaram desenvolver suas cidades baseando-se na extração de recursos naturais, como minérios e alimentos, tal como ocorreu historicamente com a economia colonial voltada para a exportação. Isso permitiu aos estudantes visualizar como a exploração dos recursos das colônias alimentava as economias das metrópoles europeias. O jogo também permite a simulação dos conflitos armados entre os colonizadores e as populações indígenas, representando tanto as campanhas de conquista quanto às resistências lideradas pelos povos nativos.

Também é possível no jogo, abarcar a difusão cultural e religiosa, destacando a imposição da religião católica pelos colonizadores, essa dimensão histórica é especialmente relevante para entender o processo de catequização forçada das populações indígenas e a assimilação cultural promovida pelas potências coloniais, aspectos cruciais para compreender a transformação das sociedades coloniais da América Latina. Os quais foram obrigados a tentativas tanto falhas quanto impostas de recriar a cultura europeia no país tropical.

5. O uso do jogo *Civilization VI* como ferramenta para o ensino de Relações Internacionais.

Para iniciar a discussão sobre o uso do jogo de turnos *Civilization VI* como ferramenta para o ensino de Relações Internacionais, a primeira proposta a ser discutida será o ensino da relação entre recursos naturais em contextos diplomáticos e suas implicações. Para essa abordagem será usado o livro "A Busca" de Daniel Yergin.

Os recursos naturais, especialmente as fontes de energia como petróleo, gás natural e carvão, são a base fundamental sobre a qual a civilização moderna se ergueu. Daniel Yergin, em "A Busca", sublinha a importância intrínseca desses recursos, demonstrando como eles moldaram economias, sociedades e as relações internacionais ao longo da história. A narrativa do autor revela que esses recursos vão além de matérias-primas econômicas; eles se tornam alavancas geopolíticas e pilares da segurança nacional.

Com base na obra "A Busca" de Daniel Yergin, os recursos naturais são apresentados não

apenas como elementos fundamentais, mas como o próprio alicerce sobre o qual a civilização moderna se ergueu. Contudo, o autor ressalta que a simples abundância desses recursos não garante prosperidade ou desenvolvimento nacional eficiente; a gestão, a governança e a alocação das receitas provenientes deles são fatores igualmente, ou até mais, cruciais para o bem-estar de uma nação a longo prazo.

Entre os recursos naturais, os combustíveis fósseis são o foco principal de Yergin. O petróleo tem uma utilidade vasta e multifacetada: ele impulsiona economias e gera receita, como demonstrado em dois estudos de caso sobre a economia da URSS, encontrado na página 41, a União Soviética, é um exemplo da qual dependia das exportações de petróleo para obter moeda forte e financiar seu status de superpotência militar e importações essenciais. As receitas do petróleo também foram cruciais para a recuperação e o crescimento da Rússia pós-soviética e para a economia da Venezuela, onde chegou a ser responsável por mais de 70% da receita governamental. Segundo a análise histórica do autor, além de ser um motor econômico, o petróleo redefiniu a mobilidade pessoal com o advento do automóvel e é a "espinha dorsal" da civilização industrial moderna. Sua importância estratégica é tão profunda que decisões como a de Winston Churchill de converter navios de guerra britânicos para petróleo visavam a supremacia naval, e o medo de sua escassez foi um fator para a entrada do Japão na Segunda Guerra Mundial. O gás natural, também um hidrocarboneto, compartilha muitas de suas utilidades como fonte de moeda forte. Sua importância global tem crescido exponencialmente na modernidade, destacado no capítulo "A Revolução do Gás Natural", a expansão do Gás Natural Liquefeito (GNL), o transformou em uma commodity global, criando um mercado de energia mais flexível e interconectado. A revolução do gás de xisto, impulsionada pela combinação de fraturamento hidráulico e perfuração horizontal, liberou vastas quantidades de gás natural antes inacessíveis, transformando a percepção de escassez na América do Norte em abundância e alterando a dinâmica do mercado global. O gás natural também é um combustível preferido para a geração de eletricidade devido à sua eficiência e menor emissão de carbono.

O carvão, outro combustível fóssil, tem uma origem geológica semelhante, resultando da compactação de matéria vegetal antiga. Ele foi a força motriz da "Era do Vapor" e do domínio industrial no século XIX. Atualmente, o carvão continua sendo uma fonte primária de energia para a geração de eletricidade em muitas partes do mundo, sendo abundante e produzido internamente em países como os Estados Unidos e a China.

Além dos combustíveis fósseis, Yergin também aborda as energias renováveis, como eólica, solar, biomassa e geotérmica. Embora não sejam baseadas em combustíveis fósseis ou energia nuclear, elas ganharam proeminência como uma alternativa para reduzir a dependência de hidrocarbonetos e diversificar a matriz energética, especialmente diante das crescentes preocupações com a mudança climática. A eficiência energética, por sua vez, é destacada como um "quinto combustível" de enorme potencial, que consiste em consumir energia de forma mais

inteligente, usando menos para obter o mesmo ou um melhor efeito, e é crucial para a redução do consumo e das emissões.

Em suma, para Daniel Yergin, em "A Busca", os recursos naturais não são definidos apenas por sua composição e localização, mas, fundamentalmente, por seu papel indispensável na construção e sustentação da civilização moderna, na projeção de poder nacional e na dinâmica teia das relações geopolíticas globais, ao mesmo tempo em que apresenta os desafios e as inovações que moldam seu futuro, tendo a energia como um pilar fundamental da civilização moderna, impulsionando o progresso econômico e social. A obra de Yergin ilustra como a energia permeia quase todos os aspectos da vida atual. Desde a redefinição da mobilidade pessoal pelo automóvel, alimentado por petróleo, até o fornecimento de confortos diários como eletricidade, aquecimento, iluminação e refrigeração, a energia é uma característica essencial da vida contemporânea. Essa dependência destaca o papel da energia como um fundamento indispensável para a atividade econômica e o funcionamento da sociedade. Fazendo-se indispensável para a dinâmica geopolítica e o sucesso ou declínio de uma nação.

Desse modo, os recursos naturais são definidos como um motor primordial para a riqueza nacional e uma fonte crucial de moeda forte. Yergin usa de exemplo a economia da União Soviética, que enfrentava uma crise agrícola endêmica, dependia fortemente das exportações de petróleo para financiar importações vitais de alimentos e sustentar seu vasto aparato militar. Essa dependência ilustra como as receitas de recursos podem servir como uma tábua de salvação para economias em dificuldades.

Segundo o autor, após o colapso da União Soviética, a recuperação econômica e o subsequente crescimento da Rússia foram impulsionados fundamentalmente por suas vastas receitas de petróleo e gás. Segundo os levantamentos de Daniel Yergin na página 46, em meados da década de 1990, essas receitas representavam mais de dois terços dos ganhos em moeda forte do governo russo, influenciando profundamente suas políticas econômicas e políticas ao longo das décadas de 1990 e 2000.

Um estudo de caso apresentado pelo autor no Capítulo 5, "O Petro-Estado". A trajetória econômica da Venezuela desde a descoberta do poço de Barroso em 1922 foi definida pelo petróleo. Nas décadas de 1980 e 1990, o petróleo e o gás geraram mais de 70% da receita do governo central, e a indústria petrolífera foi responsável por uma parcela significativa, por vezes até 90%, de sua economia. Essa imensa riqueza permitiu um padrão de vida mais elevado do que o observado em meados do século XIX.

Segundo Daniel Yergin, a inovação tecnológica tem sido particularmente transformadora no desenvolvimento de recursos não convencionais, que antes eram considerados economicamente inviáveis ou tecnologicamente inacessíveis como o Gás de Xisto, Tight Oil, Areias Betuminosas, Gás Natural Liquefeito. Essa tecnologia tem um impacto direto na segurança energética. A diversificação da oferta, um princípio fundamental da segurança

energética, é impulsionada pela busca e desenvolvimento de novas fontes e tecnologias. A capacidade de acessar recursos em diferentes regiões e de diferentes tipos reduz a dependência de uma única fonte ou rota, mitigando riscos geopolíticos e de suprimento de uma nação ou região.

Contudo, embora a receita proveniente dos recursos naturais possa impulsionar o desenvolvimento econômico, ela também pode ser uma "espada de dois gumes". A experiência da URSS, que conseguiu "seguir em frente sem reformar sua economia ou alterar sua política externa" devido aos altos preços do petróleo, demonstra que a riqueza imediata pode, paradoxalmente, desincentivar reformas econômicas e políticas estruturais necessárias. Essa dinâmica pode levar a vulnerabilidades a longo prazo, tornando as nações ricas em recursos suscetíveis à "maldição dos recursos", conceito introduzido na página 109, e que ocorre ao fomentar a inflexibilidade econômica e a dependência, mesmo em períodos de abundância.

O autor que ressalta o papel dos recursos naturais como motores energéticos para a vida moderna e com filtro da visão geopolítica e do poder de uma nação, cita o Almirante Hyman Rickover, uma figura proeminente na indústria de energia nuclear, o qual afirmou: "O alto consumo de energia sempre foi um pré-requisito para o poder político". Essa declaração encapsula a ligação duradoura entre a capacidade energética de uma nação e sua influência geopolítica. Como exemplo o livro traz o caso de Vladimir Putin, na era pós-soviética, ele articulou sua visão de que os vastos recursos naturais da Rússia, especialmente petróleo e gás, eram essenciais para transformar o país em uma "grande potência econômica". Essa perspectiva contemporânea reforça a ideia de que o controle e a alavancagem dos recursos energéticos permanecem centrais para a posição geopolítica de uma nação e sua capacidade de projetar poder globalmente.

A compreensão da segurança energética evoluiu significativamente. Historicamente, ela era definida em termos militares e estratégicos, como o anseio de Putin de estabelecer poder por meio dos recursos ou a associação de Rickover entre consumo de energia e "poder político". No entanto, o foco atual se expandiu para incluir a estabilidade econômica e o bem-estar social. A China, por exemplo, considera a garantia do suprimento de energia um "imperativo nacional" para sustentar seu crescimento econômico. Logo significa que a segurança energética no século XXI é um conceito multifacetado, ligado à resiliência econômica e social, e não apenas à capacidade militar.

Daniel Yergin aponta uma particularidade do petróleo, o qual ele denomina de "o drama básico do petróleo, a luta pelo acesso, a batalha pelo controle, a geopolítica que molda tudo isso continuará sendo um fator decisivo para nosso mundo em mudança". Essa luta incessante pelo domínio dos recursos energéticos constitui a geopolítica da energia.

Um exemplo contundente desse drama foi a invasão do Kuwait pelo Iraque em 1990. Essa ação visava explicitamente anexar o Kuwait e, com isso, controlar uma parcela

significativamente maior das reservas globais de petróleo. Tal movimento teria alterado fundamentalmente o equilíbrio de poder no Golfo Pérsico e no cenário global. O evento demonstrou de forma inequívoca como a busca pelo controle de recursos pode levar diretamente a conflitos militares e crises internacionais.

A região do Golfo Pérsico é identificada como o "centro de gravidade do petróleo mundial", esse abriga 60% das reservas convencionais de petróleo do mundo e responde por mais de um quarto da produção global. Sua história geológica única a tornou a "bacia de hidrocarbonetos mais prolífica do planeta". Mas apesar de sua riqueza em recursos, a região tem sido um foco perene de crises que repetidamente interferiram no suprimento global de petróleo. O que inclui a Crise de Suez (1956), os embargos de petróleo árabes (1967, 1973), a Revolução Iraniana (1978-79), a Guerra Irã-Iraque, a Guerra do Golfo (1990) e a Guerra do Iraque (2003).

Os riscos contemporâneos à estabilidade da região e, por extensão, à segurança energética global, são multifacetados. Eles incluem a persistente ameaça do terrorismo visando a infraestrutura energética, a instabilidade subjacente dentro das sociedades (evidenciada pela Primavera Árabe) e, crucialmente, o programa nuclear do Irã. Yergin enfatiza que um Irã com armas nucleares poderia fundamentalmente "abalar o equilíbrio de poder naquela região". Essa capacidade militar avançada não seria buscada apenas para defesa, mas como um meio de afirmar a hegemonia regional, o que, por sua vez, concederia controle sobre recursos naturais críticos e suas dinâmicas no mercado global. A busca por poder militar e o controle de recursos são, portanto, profundamente sinérgicos para Yergin.

Um dos estudos de geopolítica mais recentes, citado no livro, é o crescimento econômico rápido e sem precedentes da China, o qual a transformou no segundo maior consumidor e importador de petróleo do mundo, alterando as dinâmicas da demanda global de energia. Esse aumento massivo na demanda tornou a segurança energética um "imperativo nacional" para Pequim. Logo, para garantir suas necessidades energéticas, a China adotou uma estratégia de "abertura", na qual suas empresas estatais de petróleo investem agressivamente no exterior. Essas empresas frequentemente oferecem pacotes de desenvolvimento com "valor agregado" único, como a construção de ferrovias, portos e estradas, algo que as empresas ocidentais tradicionais geralmente não fornecem. Essa abordagem as tornou parceiras preferenciais em muitos países africanos e latino-americanos.

Essa busca agressiva por recursos, no entanto, alimentou um fenômeno que Yergin denomina "petrorrivalidade". Surgiram preocupações de que as empresas chinesas poderiam antecipar o suprimento global futuro, potencialmente negando acesso a outros países. O rápido crescimento da demanda chinesa, combinado com outros mercados emergentes de rápido crescimento, é visto por alguns como uma pressão insustentável sobre o suprimento global de petróleo, levando à escassez. Os temores são agravados pelo aumento dos gastos com defesa da China, o rápido desenvolvimento naval e o estabelecimento de uma rede de portos e bases

estratégicas ao longo do Oceano Índico. O que levanta preocupações sobre possíveis conflitos por rotas marítimas críticas. A busca da China por segurança energética, impulsionada por seu "imperativo nacional" de sustentar o crescimento econômico, a leva a expandir sua aquisição de recursos e suas capacidades navais. Essas ações, embora defensivas da perspectiva chinesa, são percebidas por outras potências, especialmente os Estados Unidos, como uma tentativa de "dominar a Ásia" e "apropriar-se de uma parte substancial das reservas mundiais de petróleo". Criando um "dilema de segurança", onde os esforços de uma nação para aumentar sua própria segurança inadvertidamente provocam insegurança em outras, levando a um ciclo de ações competitivas que podem escalar tensões e aumentar o risco de conflito, mesmo na ausência de intenção agressiva.

Apesar dessas tensões, Yergin também aponta interesses sobrepostos. Tanto os Estados Unidos quanto a China, como os dois maiores consumidores de petróleo, se beneficiam significativamente de mercados energéticos globais estáveis e abertos, sugerindo um interesse comum na colaboração para garantir a segurança energética, assim expõe como o posicionamento de administração dos recursos naturais determina alianças e inimizades, estabelecendo poder no cenário geopolítico.

Entrando brevemente na "maldição dos recursos naturais", essa é um paradoxo que descreve como a abundância de recursos naturais, em vez de impulsionar a prosperidade, pode, ironicamente, dificultar o desenvolvimento econômico de longo prazo. Esse fenômeno frequentemente se manifesta através de corrupção generalizada, comportamento de "rent-seeking" (onde atores econômicos buscam capturar a riqueza existente em vez de criar nova riqueza) e uma notável falta de diversificação econômica. Um exemplo é a Venezuela, após o influxo massivo de receita do petróleo, embora inicialmente benéfico, levou ao que o ex-ministro de energia Juan Pablo Pérez Alfonso chamou de "excremento do diabo", devido ao seu impacto prejudicial no estado, na economia e nas motivações sociais. A economia venezuelana tornou-se inflexível e excessivamente dependente dos preços voláteis do petróleo.

No capítulo 5, o autor conceitua o exemplo da "doença holandesa" é uma condição econômica específica associada à maldição dos recursos. Ela ocorre quando um boom nas exportações de recursos naturais causa a valorização da moeda nacional, tornando outras exportações domésticas menos competitivas e aumentando as importações. Isso pode prejudicar gravemente os setores tradicionais de manufatura e agricultura, resultando em perda de empregos e fechamento de empresas, como observado na Holanda na década de 1960. Assim foram concebidos os Fundos Soberanos de Riqueza (FSRs) como uma medida preventiva contra a doença holandesa. Ao segregar uma parte das receitas dos recursos do orçamento nacional, esses fundos visam absorver entradas súbitas e vastas de riqueza, impedindo seu derramamento imediato na economia doméstica e, assim, isolando o país de pressões inflacionárias e da supervalorização da moeda.

Na página 110, no mesmo capítulo, o autor expõe que o conceito de "toque de Midas ao contrário" ilustra a rigidez fiscal frequentemente observada em petro-Estados. Governos, sob pressão das crescentes expectativas sociais, aumentam rapidamente os gastos durante os períodos de alta dos preços. No entanto, quando os preços internacionais do petróleo caem e as receitas diminuem, esses governos enfrentam extrema dificuldade em cortar gastos devido a compromissos anteriores, o que leva a déficits crescentes e potencial instabilidade social. Esse ciclo é agravado pelo compromisso de fornecer energia barata aos cidadãos, o que resulta em desperdício e redução das quantidades exportáveis.

A análise desses fenômenos, por Yergin, demonstra que a presença de recursos naturais não é suficiente para o desenvolvimento sustentável de uma nação. A qualidade da governança, incluindo a força institucional, a transparência, a disciplina fiscal e a capacidade de implementar políticas de diversificação, é fundamental. A experiência venezuelana ilustra como a ausência desses elementos pode transformar uma bênção natural em um fator de estagnação e dependência, sugerindo que a prosperidade e a estabilidade a longo prazo de nações ricas em recursos dependem mais de suas instituições políticas e econômicas do que de suas dotações geológicas.

Preocupações ambientais, especialmente a mudança climática, tornaram-se centrais na agenda política global do século XXI, impulsionando uma reavaliação das políticas energéticas. O aumento de gases de efeito estufa, principalmente devido à queima de combustíveis fósseis impulsionada pelo crescimento populacional e aumento da renda, ameaça o equilíbrio térmico da Terra. A meta é limitar as concentrações para evitar os piores impactos do aquecimento global. Essa preocupação levou à busca por sistemas de energia de baixa emissão de carbono, à expansão de energias renováveis e à adoção de mecanismos de mercado como o "cap and trade". Apesar dos desafios em alcançar um consenso global e estabelecer metas vinculativas, há progresso em acordos internacionais e o "renascimento das energias renováveis" é evidente, com governos estabelecendo metas ambiciosas. Contudo, muitas renováveis ainda dependem de apoio governamental, tornando a eficiência energética um "quinto combustível" crucial para reduzir o consumo e as emissões, exigindo investimentos e superação de barreiras comportamentais e políticas para uma transição energética complexa e de longo prazo.

A análise das dinâmicas energéticas globais, conforme delineada por Daniel Yergin em "A Busca", revela que os recursos naturais são elementos centrais que moldam o desenvolvimento nacional, a geopolítica e a segurança internacional. A energia não é meramente uma commodity; é um pré-requisito para o poder político e um motor indispensável para o crescimento econômico e a melhoria do padrão de vida em todo o mundo. A história demonstra que a luta pelo acesso e controle dos recursos, especialmente o petróleo, é um "drama básico" que continua a ser um fator decisivo nas relações internacionais. Como abordado em detalhes no Capítulo 14: "Areias Movediças no Golfo Pérsico", regiões como o Golfo Pérsico permanecem

como epicentros de tensões geopolíticas, onde a concentração de recursos se cruza com ambições de poder e rivalidades entre nações. A ascensão de novas figuras, como a China, e o ressurgimento do nacionalismo de recursos em países como a Rússia e a Venezuela, adicionam camadas de complexidade à teia da geopolítica energética, gerando "petrorivalidades" e desafios à estabilidade do suprimento.

A dependência de recursos, embora fonte de riqueza, também expõe as nações a vulnerabilidades significativas, como a "maldição dos recursos naturais" e a "doença holandesa", que podem distorcer economias e fomentar a corrupção. Além disso, a infraestrutura energética global é um alvo constante para a sabotagem e as interrupções de suprimento causadas por conflitos ou desastres naturais, resultando em volatilidade de preços e ansiedade no mercado.

No entanto, a narrativa de Yergin é também uma ode ao papel transformador da tecnologia e da inovação. Repetidamente, a criatividade humana tem desafiado as previsões de escassez, expandindo a disponibilidade de recursos convencionais e descobrindo vastas reservas não convencionais, como o gás de xisto, o tight oil e as areias betuminosas. Esses avanços não apenas garantem a resiliência da oferta global, mas também alteram as dinâmicas geopolíticas e as projeções futuras.

Paralelamente, às crescentes preocupações ambientais, em particular a mudança climática e a necessidade de reduzir as emissões de carbono, estão remodelando fundamentalmente as políticas energéticas. A busca por eficiência energética e o desenvolvimento de fontes renováveis de energia são questões políticas crescentes, embora a transição para uma economia de baixo carbono seja um processo longo e complexo, com desafios tecnológicos, econômicos e políticos a serem superados.

Por último, a segurança energética no século XXI é um conceito multifacetado, que exige uma abordagem abrangente. A interdependência global dos mercados de energia significa que o isolamento não é uma opção viável. No capítulo de conclusão: "Uma Grande Revolução", na página 575, Yergin ressalta que a colaboração entre produtores e consumidores, a promoção de investimentos consistentes em toda a cadeia de inovação e a integração cuidadosa de considerações ambientais nas estratégias energéticas são cruciais. A história da energia é uma prova da capacidade humana de inovar e se adaptar. Os desafios de suprir as crescentes necessidades energéticas de um mundo em desenvolvimento são imensos, mas a "base de recursos de conhecimento e criatividade está se expandindo", oferecendo a promessa de novas soluções e um futuro mais seguro e sustentável. A busca por energia é, portanto, uma jornada de poder contínua, impulsionada pelo espírito humano e pela tecnologia, uma busca que nunca terá fim e por essa razão se faz fundamental para uma compreensão profunda da geopolítica, logo sendo essencial para a formação de internacionalistas .

Como já explicado, o *Civilization VI* oferece um microcosmo das dinâmicas internacionais, permitindo aos jogadores experimentar e aplicar conceitos teóricos de RI em um

ambiente simulado. Em *Civilization VI*, recursos como Alimentos, Produção, Ouro, Fé e Amenidades são cruciais para o crescimento da cidade, a produção militar e a estabilidade geral. A gestão desses recursos, a construção de melhorias em terrenos ricos em recursos e a utilização de habilidades de distritos são fundamentais para o sucesso

A ênfase do jogo na aquisição e gestão de diversos tipos de recursos simula diretamente a realidade geopolítica onde o acesso a recursos estratégicos é um impulsionador primário do comportamento estatal, frequentemente levando a conflitos ou exploração colonial. Dessa forma é ensinado aos jogadores sobre a dependência de recursos e a teoria da "guerra por recursos", pois o jogo exige que os estudantes gerenciem recursos como Alimentos, Produção, Ouro e Amenidades. Exemplos históricos, anteriormente relacionados, como as guerras do petróleo e a mineração colonial, demonstram essa ligação. Em *Civilization VI*, os jogadores frequentemente se expandem agressivamente ou entram em guerra para garantir recursos vitais ou terras produtivas. Esse ciclo de jogo direto reforça o princípio geopolítico de que o controle de recursos é poder, e sua escassez pode levar a conflitos. A compreensão por trás disso é que o desenvolvimento no mundo real depende de recursos naturais, humanos e tecnológicos.

Quanto a líderes e diplomacias, no jogo, as relações entre líderes variam de "Amigável" a "Hostil", influenciando as ações diplomáticas possíveis. Cada líder possui "Agendas" únicas, que ditam seu comportamento e suas preferências diplomáticas. Delegações, empreendimentos (ações mutuamente benéficas), sanções (ações negativas), tratados e espionagem são ferramentas diplomáticas disponíveis aos jogadores. Na realidade, a compreensão dos interesses nacionais e das ideologias subjacentes aos estados é crucial para a formulação da política externa. A formação de alianças no jogo oferece diversos benefícios: alianças culturais podem reduzir a pressão de lealdade entre cidades aliadas e aumentar a cultura de rotas comerciais; alianças econômicas geram mais ouro de rotas comerciais e pontos de enviado para cidades-estado; alianças militares conferem força de combate e bônus de produção de unidades; e alianças religiosas aumentam a fé de rotas comerciais, a pressão religiosa e a força de combate religiosa. No entanto, alianças também podem encadear em guerras, o que exige cautela. As "agendas" dos personagens estadistas do jogo servem como uma representação simplificada dos interesses nacionais e dos impulsionadores ideológicos na política externa do mundo real. O sucesso de um jogador na diplomacia depende de compreender e alinhar-se ou contrapor-se a essas agendas, espelhando a necessidade do internacionalista de analisar as motivações e prioridades de outros estados para construir coalizões ou prever conflitos.

Quanto às rotas comerciais, essas geram rendimentos por turno, incluindo ouro, alimentos, produção, ciência, cultura e pressão religiosa, e podem ser internas (entre a nação) ou externas (para outras civilizações ou cidades-estado). Alianças específicas podem aumentar significativamente esses rendimentos. Na história, o comércio internacional de recursos naturais tem sido historicamente um motor de desenvolvimento, conflitos e cooperações, como no caso

da colonização ibérica ou o preço do petróleo e sua escassez inflada. A vulnerabilidade das rotas comerciais à destruição por inimigos destaca a importância estratégica de proteger os fluxos comerciais e as cadeias de suprimento, pois ensina a consciência aos riscos associados à interdependência econômica, especialmente em tempos de conflito.

O jogo exige que os estudantes desenvolvam um pensamento estratégico e de longo prazo, equilibrando necessidades de curto prazo com uma visão de longo prazo. A necessidade de equilibrar ganhos táticos de curto prazo com objetivos estratégicos de longo prazo treina diretamente o pensamento estratégico crucial para os internacionalistas. Desse modo, envolve-se antecipar desafios futuros, como mudanças climáticas, esgotamento de recursos ou transformações tecnológicas, e tomar decisões hoje que trarão benefícios décadas depois, um aspecto central do planejamento da política de manejo da economia e recursos. A razão para isso é que *Civilization VI* exige que os jogadores planejem condições de vitória de longo prazo (por exemplo, vitória científica que leva muitas rodadas, exigindo pesquisa e produção) enquanto lidam com ameaças imediatas (por exemplo, ataques bárbaros, agressão rival). A política externa e o desenvolvimento internacional frequentemente envolvem metas de longo prazo, que exigem esforço contínuo e podem não gerar retornos imediatos. Um internacionalista deve possuir a perspicácia para identificar tendências futuras e a disciplina para implementar políticas cujos benefícios só serão percebidos muito tempo depois. O jogo, ao recompensar o planejamento de longo prazo em detrimento de ações míopes, oferece uma simulação prática para o desenvolvimento dessa mentalidade estratégica crítica.

A análise de cenários e a tomada de decisão sob incerteza é exigida, visto que, a navegação nas relações com a IA exige a compreensão de suas agendas e disposições diplomáticas. A imprevisibilidade do Congresso Mundial e a natureza programática da IA forçam os jogadores a tomar decisões com informações incompletas, simulando a incerteza da realidade político-econômica.

A compreensão da interdependência entre diferentes domínios é intrínseca ao jogo, pois os jogadores têm que reconhecer como decisões em um domínio (por exemplo, militar) afetam outros (por exemplo, economia, diplomacia), refletindo a natureza interconectada das relações internacionais. Por fim, as habilidades de negociação são praticadas através da interação com o jogo, mesmo que simplificada, exigindo negociação e adaptação às suas "personalidades" e "agendas", o que se traduz em uma prática de diplomacia.

Consequentemente, o jogo permite experimentar a gestão de recursos naturais, a dinâmica da diplomacia e das alianças, a complexidade do comércio e da interdependência, os dilemas da guerra e da paz, e a importância do capital humano e tecnológico. Ao fazer os jogadores tomarem decisões que entrelaçam a gestão de recursos, as relações diplomáticas, o desenvolvimento econômico e a estratégia militar. *Civilization VI* proporciona uma visão experiencial das relações internacionais, um desafio prático de aprendizado que complementa o

conhecimento mais tradicional adquirido por meio de palestras ou leituras. Esse aprendizado ativo comportamental aprimora as capacidades analíticas de futuros internacionalistas. A razão para isso é que as Relações Internacionais são um campo complexo que exige uma compreensão sistêmica dos fenômenos políticos, econômicos e sociais. Os métodos de ensino tradicionais podem ser abstratos e passivos, mas *Civilization VI* integra esses elementos em uma única simulação interativa, conforme detalhado nas seções anteriores. Essa experiência integrada permite que os jogadores vejam as consequências imediatas e de longo prazo de suas decisões em vários domínios, promovendo uma compreensão mais abrangente das interdependências no manejo de recursos naturais. Portanto, o jogo atua como um complemento prático, unindo teoria e aplicação para um internacionalista.

A capacidade do jogo de modelar tanto aspectos cooperativos (alianças, comércio) quanto conflitivos (guerra, espionagem) das relações internacionais, ao mesmo tempo em que destaca a importância do soft power (cultura, religião) ao lado do hard power (militar, produção), prepara implicitamente os estudantes para a instabilidade da política global hodierna, onde diversas ferramentas e abordagens são necessárias para alcançar objetivos nacionais dentro de um sistema complexo e multipolar. A variedade de rotas de vitória (científica, cultural, religiosa, de dominação) possibilita que os jogadores dominem diferentes formas de poder e influência. As relações internacionais do mundo real não se limitam ao poder militar; o soft power, a influência econômica e a diplomacia multilateral são igualmente cruciais em um mundo multipolar. O jogo, ao reforçar ou punir diversas estratégias e métodos de projeção de poder, condiciona os padrões de pensamento e tomada de decisão para pensar além das visões tradicionais e utilizar um conjunto de ferramentas mais diverso para o engajamento, preparando-os para as realidades matizadas da política internacional contemporânea.

Em suma, *Civilization VI* não é apenas um jogo, mas uma ferramenta pedagógica que, apesar de suas simplificações inerentes, proporciona um ambiente dinâmico e ativo para o aprendizado experiencial. Nele, as decisões têm consequências visíveis, e a interconexão das variáveis é palpável. Isso o torna um "laboratório" para a educação em diferentes contextos.

Visto isso, propõe-se uma aula estruturada em três etapas: exposição teórica, simulação prática no jogo e debate analítico. Inicialmente, o professor introduzirá os conceitos fundamentais de recursos estratégicos e sua influência nos conflitos e na geopolítica global. Como discutido nos tópicos anteriores. Serão utilizados exemplos históricos relevantes, como a colonização, o controle do petróleo durante a Segunda Guerra Mundial, as disputas por minerais raros no contexto da Guerra Fria estabelecendo uma base teórica para a aplicação do experimento.

Na etapa subsequente, os alunos participarão ativamente de uma partida, seja em modo multijogador ou individual, com foco primordial na exploração de recursos e no desenvolvimento militar de suas civilizações. Durante a experiência de jogo, os estudantes

deverão identificar os recursos cruciais para a vitória. Deverão analisar, por exemplo, seus objetivos de longo, médio e curto prazo, estabelecer agendas e posicionar-se no jogo. Caso um aluno se depare com a ausência de um recurso vital, será incentivado a buscar alternativas estratégicas, como negociações diplomáticas, a conquista territorial ou a formação de alianças, observando na prática as interdependências e alinhamentos entre soft power e hard power.

Concluída a simulação, a terceira etapa consistirá em um debate aprofundado sobre como a presença ou/e ausência de determinados recursos influenciou as decisões estratégicas tomadas dentro do jogo e como estas se relacionam com eventos concretos da política internacional contemporânea. Os alunos serão reforçados a refletir sobre como o manejo de um recurso natural pode deflagrar conflitos ou fomentar relações diplomáticas estratégicas, discutindo possíveis soluções políticas e econômicas para lidar com a carência de recursos com base na diplomacia. Consolidando o aprendizado de conceitos complexos de forma engajadora e significativa, em consonância com os princípios da aprendizagem operante e da instrução programada discutidos anteriormente.

Para proporcionar uma experiência das dinâmicas geopolíticas que emergem quando o acesso, a escassez e a distribuição de recursos essenciais se tornam o pivô de negociações, conflitos e cooperação na geopolítica. Os jogadores enfrentarão o desafio de gerenciar seus próprios recursos naturais enquanto observam e reagem às necessidades e posses de outras civilizações. A busca por recursos estratégicos, como petróleo e urânio, ou por recursos de luxo, cruciais para a felicidade e estabilidade interna, podem levar a decisões difíceis: desde a negociação pacífica e o comércio, até a pressão diplomática e, em cenários extremos, o conflito militar para assegurar o acesso. A dinâmica de ofertas e demandas no sistema de comércio do jogo, combinada com as interações no Congresso Mundial (equivalente à ONU), fará com que os alunos ponderem sobre a ética das ações em busca de recursos e o impacto dessas ações nas relações internacionais.

Para configurar o jogo de forma a maximizar o aprendizado, algumas adaptações são cruciais. Sugere-se um mapa tipo "Continentes" ou "Ilhas" em tamanho grande, com a distribuição de recursos naturais definida como "Escassa" ou "Limitada". Essa escassez é vital para criar a tensão e a necessidade de interação diplomática. Um número considerável de civilizações de IA (10-12), com perfis variados (desde militares a comerciantes e cientistas), garantirá um ambiente competitivo. As civilizações jogáveis e de IA devem incluir aquelas com bônus de produção específicos de recursos ou que se destacam na diplomacia e no comércio, como Alemanha de Frederico I Barbarossa, Canadá de Wilfried Laurier e Babilônia de Hamurabi. A velocidade do jogo Padrão ou Épica é ideal, pois permite um tempo adequado para que os recursos se tornem mais críticos ao longo das eras e para que as negociações se desenvolvam. Recomenda-se uma dificuldade da IA em níveis mais altos (Rei,) para simular um ambiente onde a competição por recursos é acirrada e a diplomacia eficaz é uma ferramenta de

sobrevivência. Finalmente, a ativação de todas as condições de vitória permitirá que os alunos observem como a gestão de recursos pode ser uma base para diferentes caminhos para a vitória, seja através do poder militar, da influência cultural, do avanço científico ou da supremacia diplomática.

Portanto, ao integrar o jogo *Civilization VI* como uma ferramenta de ensino no estudo das Relações Internacionais e da História, os alunos são imersos em um ambiente simulado que replica as dinâmicas complexas e multifacetadas da realidade. Essa abordagem não só potencializa a capacidade de assimilação de conceitos complexos como a geopolítica dos recursos, mas também desenvolve habilidades críticas essenciais, como pensamento estratégico, capacidade de negociação e análise de cenários, preparando-os de forma abrangente para a atuação como internacionalista.



(Imagem 2). Configuração da simulação proposta para a aula de dinâmica dos recursos naturais



(Imagem 2.1). Personagens propostos para a simulação

Por mais, adentrando na terceira proposta deste trabalho, o ensino do sistema ONU para alunos de Relações Internacionais. Faz-se necessário a fim de contextualização a apresentação do que são Organizações Internacionais, a ONU e seu funcionamento, e por último a organização internacional do *Civilization VI*: O congresso mundial. Para que desse modo possamos avançar para a sua proposta de uso para o ensino do tema.

Organizações internacionais são elementos cruciais para a governança global, fornecendo estruturas para a diplomacia multilateral e abordando desafios transnacionais, como as mudanças climáticas e a pobreza endêmica. A compreensão de suas complexidades é fundamental para os estudantes de Relações Internacionais. Nesse contexto, simulações digitais, como os jogos de estratégia, emergem como um meio envolvente e interativo para explorar esses conceitos complexos.

As Nações Unidas (ONU) foram estabelecidas em 1945, após a devastação da Segunda Guerra Mundial, com a missão central de manter a paz e a segurança internacionais. Além desse objetivo primordial, seus propósitos fundamentais incluem a proteção dos direitos humanos, a prestação de ajuda humanitária, a promoção do desenvolvimento sustentável e a defesa do direito internacional. A Carta da ONU e a Declaração Universal dos Direitos Humanos (DUDH) servem como documentos fundacionais que guiam suas políticas. A organização busca gerenciar as relações entre os estados e facilitar ações cooperativas em diversas áreas temáticas, visando não apenas a paz e a estabilidade, mas também a cooperação e a integração em resposta a desafios transnacionais.

O Sistema da ONU é uma rede complexa e multifacetada, composta por órgãos

principais, agências especializadas, fundos e programas. Seus principais órgãos deliberativos e operacionais incluem: Assembleia Geral (o principal órgão deliberativo, formulador de políticas e representativo, onde todos os estados membros têm igual representação); Conselho de Segurança (responsabilidade pela manutenção da paz e segurança internacionais. É composto por cinco membros permanentes com poder de veto: China, França, Rússia, Reino Unido e Estados Unidos, além de dez membros não permanentes eleitos para mandatos de dois anos); Secretariado (Secretário-Geral e equipe, responsável pela execução do trabalho administrativo e operacional diário da ONU); Conselho Econômico e Social (coordena o trabalho econômico, social e áreas relacionadas de 15 agências especializadas, várias comissões funcionais e cinco comissões regionais); Corte Internacional de Justiça (O principal órgão judicial da ONU, responsável pela resolução de disputas legais entre estados de acordo com o direito internacional) e o Conselho de Tutela (inativo desde 1994).

O sistema das Nações Unidas é uma rede complexa de organizações, programas e agências especializadas que, em conjunto, buscam promover a paz, a segurança, o desenvolvimento e os direitos humanos internacionais. (Weiss & Daws, 2018, p. 5).

A ONU faz parte de diversos órgãos subsidiários e comissões, como a Comissão de Narcóticos e a Comissão de Prevenção do Crime e Justiça Criminal. Sua sede principal está localizada em Nova Iorque, complementada por outros escritórios importantes em Genebra, Nairobi e Viena. Sendo assim, a ONU facilita a governança global por meio de uma série de mecanismos, incluindo a diplomacia multilateral, operações de manutenção da paz, a prestação de ajuda humanitária e o desenvolvimento e a defesa do direito internacional. A organização aborda ativamente um amplo espectro de desafios transnacionais, como as mudanças climáticas, a pobreza endêmica e a proliferação da desinformação. A governança global é conceituada como o conjunto abrangente de técnicas, instituições, regras, normas e arranjos legais empregados para gerenciar as relações entre os estados e fomentar ações cooperativas em diversas áreas, como explicado no relatório do Banco Central.

O Congresso Mundial é uma característica diplomática central em *Civilization VI*, introduzida e expandida na expansão Gathering Storm. Ele serve como o principal fórum diplomático no jogo, permitindo que as civilizações proponham e votem em resoluções que exercem efeitos globais na jogabilidade. O Congresso Mundial é fundamental para a busca e a conquista de uma Vitória Diplomática. Logo, esse torna-se uma ferramenta valiosa para o ensino da diplomacia internacional para estudantes, de maneira ativa e provendo uma chance de simulação de modo realista (punições e reforços imediatos) e diferencial.

O Favor Diplomático funciona como a moeda essencial de influência e capital político dentro do Congresso Mundial. Os jogadores podem acumular esse recurso valioso por meio de uma gama diversificada de ações e desenvolvimentos estratégicos no jogo: Formação de

alianças; Construção de maravilhas arquitetônicas e históricas (a estátua da liberdade provém 4 pontos de diplomacia, por exemplo sendo necessários 20 para a vitória) (essa afirmação ta muito sem contexto do jogo e pode mais confundir do que explicar); Status de cidade-estado; A adoção de certos tipos de governo (por exemplo, Monarquia, Teocracia, Democracia) e algumas política específicas (como a Liga Diplomática ou Confederação Mercantil); Ter governantes que são grandes personalidades diplomáticas; Turismo e Acordos comerciais. Por outro lado, queixas e distratos gerarão menos favores diplomáticos. A principal utilidade do Favor Diplomático reside em seu gasto para comprar votos durante as sessões do Congresso Mundial, influenciando diretamente os resultados das resoluções propostas. A mecânica do Favor Diplomático representa de forma abstrata o conceito de capital político. Um comentário no jogo esclarece que "o Favor Diplomático não é uma medida de quão bom você é. É uma medida de capital político. Ao conquistar o Favor Diplomático de outra civilização, você efetivamente a capitulou à sua vontade. O favor que eles acumularam é agora transferido para você, representando que você tem o apoio deles para um determinado número de votos". A mecânica ensina, de forma eficaz, que a "diplomacia" no mundo real não se trata apenas de construção de consenso, retidão moral ou valores compartilhados. Em vez disso, é frequentemente um reflexo direto das dinâmicas de poder subjacentes. Estados que possuem maiores recursos, sejam econômicos, militares ou culturais, podem convertê-los em capital político (representado pelo favor diplomático) para influenciar decisões internacionais, mesmo que essas decisões não sejam universalmente populares ou eticamente diretas.

O Congresso Mundial se reúne em intervalos regulares ao longo do jogo, fornecendo uma plataforma para as civilizações proporem e deliberarem sobre políticas globais. Assim como acontece com a ONU. Os jogadores têm a capacidade de propor resoluções e, em seguida, votar nelas usando seu Favor Diplomático acumulado. Cada sessão regular do Congresso Mundial geralmente apresenta duas resoluções distintas, cada uma oferecendo duas opções opostas. Os jogadores devem escolher votar em uma dessas duas opções, e a opção que obtiver o maior número total de votos prevalece. Além disso, o alvo específico da resolução vencedora (por exemplo, um tipo de distrito particular, uma civilização específica) é determinado por qual alvo recebeu a maioria dos votos dentro da opção vencedora. Embora o voto inicial em uma proposta seja frequentemente gratuito, votos subsequentes na mesma proposta incorrem em custos crescentes de Favor Diplomático.

As resoluções abrangem uma ampla gama de áreas de política global, impactando a produção econômica, a força militar, a produção cultural e outros elementos críticos da jogabilidade. Exemplos incluem propostas para banir recursos de luxo específicos, estabelecer novos "Casus Belli", impor sanções a cidades-estado, promulgar acordos de paz globais ou declarar uma Religião Mundial. O design do jogo visa proporcionar aos jogadores estratégias diplomáticas matizadas. As resoluções aprovadas pelo Congresso Mundial podem alterar

profundamente a dinâmica da jogabilidade, concedendo bônus significativos ou impondo penalidades às civilizações, afetando diretamente os rendimentos de recursos, as capacidades de produção de unidades e a intrincada rede de relações diplomáticas. Votar com sucesso nas resoluções vencedoras é um caminho principal para acumular Pontos de Vitória Diplomática, assim como aprender ativamente a diplomacia internacional, por meio de paralelos.

Sobre emergências, essas representam sessões especiais do Congresso Mundial, frequentemente acionadas espontaneamente, que são iniciadas em resposta a eventos significativos no jogo, percebidos como uma civilização "ultrapassando seus limites". Sua intenção de design central é permitir que outras civilizações formem uma coalizão temporária contra um agressor ou para abordar uma crise global. Alguns exemplos são: Emergência militar, religiosa(), nuclear, invasão de cidades-estado, traição e pedidos de ajuda em desastres (desastres naturais). Se a coalizão formada durante uma emergência atingir com sucesso seus objetivos declarados (por exemplo, libertar uma cidade conquistada, fornecer ajuda suficiente), seus membros participantes recebem recompensas específicas. Por outro lado, se a civilização agressora-alvo impedir que o objetivo seja cumprido, ela recebe uma recompensa maior. A participação bem-sucedida ou a vitória em um pedido de ajuda ou outra emergência também pode conceder Pontos de Vitória Diplomática.

Alcançar uma Vitória Diplomática em *Civilization VI* exige que uma sociedade acumule um total de 20 Pontos de Vitória Diplomática (PVD). As principais fontes incluem: vitória em resoluções do Congresso Mundial (geralmente 1 PVD por voto vencedor); Conclusão de Maravilhas do Mundo específicas; Vitória bem-sucedida em pedidos de ajuda durante emergências (frequentemente 2 PVD) e pesquisa de certas tecnologias. Os estudantes que buscam uma Vitória Diplomática necessitam se concentrar em maximizar sua renda de Favor Diplomático, alocando estrategicamente seus votos no Congresso Mundial para vencer resoluções, priorizando a construção de maravilhas diplomáticas e participando ativamente de emergências.

O Congresso Mundial de *Civilization VI* apresenta paralelos diretos com organizações e práticas diplomáticas reais, onde o Favor Diplomático reflete o capital político em negociações internacionais. As Resoluções equivalem a acordos e leis internacionais, como as resoluções da ONU, enquanto as Emergências modelam mecanismos de segurança coletiva similares às ações do Conselho de Segurança. A Vitória Diplomática enfatiza o Soft Power e o multilateralismo, refletindo a importância da governança global. O jogo ilustra a interconexão de várias formas de poder estatal, contribuindo para a alavancagem diplomática.

Assim como nos tópicos anteriores, a sugestão de aula destinada a estudantes de Relações Internacionais é composta por três etapas: Exposição teórica, uso prático do jogo *Civilization VI* para compreensão experiencial do sistema ONU e por fim uma discussão sobre a experiência e seus impactos. É recomendado o uso de aproximadamente 6 aulas, pela duração e

demanda do jogo para os objetivos propostos.

A fase de exposição visa estabelecer uma base teórica sólida sobre a governança global e as organizações internacionais, introduzindo, em seguida, as mecânicas do Congresso Mundial em *Civilization VI* expondo as primeiras conexões entre jogo e realidade. Após uma introdução à governança global, definindo-a como o conjunto abrangente de técnicas, instituições, regras, normas e arranjos legais empregados para gerenciar as relações entre os estados e facilitar ações cooperativas em diversas áreas temáticas. Será explicado a importância das organizações internacionais nesse cenário, pois elas são fundamentais para abordar desafios transnacionais complexos, como as mudanças climáticas e a pobreza endêmica. Em seguida, deve ser apresentado um breve histórico das Nações Unidas (ONU), anteriormente discutidas (9.). Apresentar os mecanismos pelos quais a ONU atua, seus desafios e críticas enfrentados pela organização.

Posteriormente, a aula fará a transição para o *Civilization VI*, introduzindo o Congresso Mundial, uma característica diplomática central. A introdução ao Favor Diplomático como a moeda essencial de influência e capital político no jogo, detalhando como ele é adquirido e como é utilizado (para impactos positivos ou negativos) nas sessões do Congresso Mundial. O conceito de "Emergências" e votações será explorado, e por fim, a condição de Vitória Diplomática, será exigida e instruída a se realizar com estratégias (como vencer resoluções, construir maravilhas diplomáticas e participar de emergências) para acumular os 20 Pontos de Vitória Diplomática (PVD) necessários. Essa etapa pode ser feita individual ou multiplayer a depender da disponibilidade de dispositivos tecnológicos e número de estudantes. A atividade deve ser monitorada pelo professor e monitores, tirando dúvidas e ajudando os alunos compreenderem o sistema do jogo, mas sem interferir nas decisões diplomáticas dos estudantes.

O uso do jogo *Civilization VI* como complemento pedagógico para o ensino do sistema ONU se mostra promissor. Através da simulação, os alunos podem tomar decisões estratégicas e observar as consequências de suas ações em um sistema de governança global, promovendo um aprendizado ativo. Estudos e experimentos, como o de Kurt Squire (2006), demonstram o sucesso do jogo para o uso como um complemento ao ensino tradicional, integrando a sala de aula a novas tecnologias de ensino.

A proposta deste experimento é simular as complexas interações diplomáticas, os desafios da tomada de decisões coletivas e as nuances da influência e negociação que caracterizam o cenário global, utilizando as mecânicas do jogo como um espelho da realidade geopolítica. O Congresso Mundial, a representação do sistema ONU no jogo, será o palco principal para debates e votações sobre resoluções que afetam todas as civilizações. Essas resoluções podem variar desde sanções econômicas e proibições de recursos até a promoção de tecnologias e a designação de "Cidades Livres", refletindo a ampla gama de temas abordados na ONU. A capacidade de adquirir e usar Favor Diplomático, a "moeda" política do jogo, para

influenciar a votação e formar alianças será crucial, ensinando sobre a importância da influência e da negociação em organismos multilaterais.

Para programar o jogo de maneira centralizada para o aprendizado, é necessário algumas especificações. Primeiramente, a Vitória Diplomática deve ser ativada e incentivada como um objetivo primário. Um mapa do tipo "Terra" ou "Continentes" em tamanho grande, com um número considerável de civilizações de IA (10-12), garantirá um cenário geopolítico competitivo e mais similar à realidade. As civilizações de IA devem ter uma mistura de perfis agressivos e pacíficos para simular a diversidade de interesses estatais. A dificuldade da IA em níveis mais altos (como Rei, Imperador ou Imortal) é recomendada para que os alunos enfrentem um ambiente desafiador, onde as decisões diplomáticas têm peso real. A velocidade do jogo pode ser Padrão ou Épica, permitindo um desenvolvimento gradual das relações diplomáticas e tempo para a articulação de estratégias complexas. Além disso, a ativação de todas as outras condições de vitória (Científica, Cultural, Dominação e Religiosa) adiciona camadas de complexidade, mostrando como o poder em diferentes domínios pode ser alavancado para ganhos diplomáticos e como o interesse nacional pode ser perseguido por múltiplos caminhos, sempre sob a supervisão do Congresso Mundial.

Para jogar como principal, há algumas nações, as quais se destacam na diplomacia e tem bônus no jogo, essas são: Canadá de Wilfrid Laurier; Rainha Cristina da Suécia; Grécia de Péricles. Ao selecionar uma combinação dessas civilizações para os jogadores e para a IA, será possível criar um cenário dinâmico aproximando a simulação das complexidades do sistema ONU e diplomacia internacional.

A metodologia do jogo e de sua proposta de uso vai de encontro aos conceitos skinnerianos discutidos. Quando o aluno tem a experiência na jogabilidade, suas ações podem resultar em efeitos negativos (punição) ou positivos (reforço), desse modo gerando aprendizado experiencial operante, o qual será internalizado com mais sucesso do que conceitos abstratos expostos



(Imagem 3). Personagens propostos para a simulação

6. Considerações finais.

Apesar do grande potencial do *Civilization VI* como ferramenta educacional para o ensino de História e Relações Internacionais, sua implementação como um recurso acessível enfrenta desafios estruturais e pedagógicos, os quais seriam utopíssimos caso ignorados nesta revisão bibliográfica.

Um dos principais obstáculos reside na infraestrutura tecnológica das instituições públicas no Brasil. Muitas escolas e universidades públicas operam com equipamentos defasados e com acesso limitado à internet, o que representa uma barreira considerável. O jogo, por exigir um computador com requisitos técnicos atuais, dificulta sua adoção em larga escala. Além disso, a questão do orçamento tecnológico é pertinente: *Civilization VI* é um jogo pago, e a aquisição de licenças para uso educacional demandaria investimentos que nem sempre estão ao alcance das instituições públicas. Além da questão da disposição de aparelhos para a relação total de alunos. As instituições com grandes laboratórios de informática são raras e concentradas apenas nas grandes cidades, desse modo mesmo as instituições que têm alguns aparelhos, podem encontrar desafios em implementar o uso de poucos computadores para uma grande quantidade de alunos. Para mitigar essas barreiras, seria necessário buscar parcerias com desenvolvedores de jogos e iniciativas governamentais que promovam a inclusão digital e a gamificação no ensino, mas mesmo assim o cenário não se promove a positivo com todos os desafios em uma parceria e sua implementação.

Em um cenário de nível superior, embora a maioria dos alunos possa possuir notebooks ou computadores capazes de rodar o jogo, a realidade da acessibilidade digital no Brasil ainda é

um desafio. Dados da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD) do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) de 2021 revelaram que apenas 88,1% dos estudantes tinham acesso total à internet, e o dispositivo mais comum era o celular. Logo há um desafio técnico e econômico substancial para a plena aplicação do jogo, exigindo um mapeamento prévio da possibilidade de acesso dentro da população de alunos que se pretende utilizar o jogo para o ensino, caso não haja possibilidade de uso de aparelhos da própria instituição.

Mesmo que as dificuldades estruturais sejam superadas, o jogo não pode ser utilizado sem um planejamento pedagógico adequado. *Civilization VI* é uma ferramenta complementar, e não um substituto para a aula tradicional. Sem a mediação de um professor capacitado, há o risco de transmitir conceitos históricos de forma distorcida ou simplificada. Processos históricos são multifatoriais, e podem ser representados de maneira superficial, enfatizando apenas aspectos estratégicos e econômicos de maneira simplificada e recortada, sem explorar os impactos sociais aos povos colonizados ou a sequencialidade de fatos históricos em um cenário global vasto. O que pode levar a interpretações equivocadas, caso o jogo não for acompanhado por reflexões críticas e complementado por outras fontes de estudo.

O papel do professor é, portanto, fundamental para garantir que a experiência de aprendizado seja proveitosa e historicamente fidedigna. A exigência de que o educador saiba configurar o jogo de maneira a atender aos objetivos educacionais, para evitar distorções e incentivar debates sobre as decisões tomadas pelos alunos dentro da simulação é um desafio por si só. Visto que no nosso país a tecnologia em sala de aula ainda é um assunto polêmico, exemplificado pelo banimento do uso de celulares em escolas, no começo desse ano, 2025. O que se espelha na falta de matérias que abrangem a aceitação e uso dos recursos tecnológicos e inovações nas formações dos professores e cursos de especialização. Sendo assim fica na responsabilidade do profissional fazer uma formação e estudar sobre o uso dessas tecnologias e seus usos como recurso complementar a leituras, discussões e análises.

Outro ponto a ser considerado é a temporalização ideal. Os experimentos utilizam mais de 4 aulas, pelo menos. Mas em uma escola ou universidade a disponibilidade desse tempo para o ensino de apenas um tópico pode ser desafiador. Dessa maneira o tempo torna-se mais um empecilho para a generalização de aplicação das propostas nesse trabalho.

Em suma, embora o *Civilization VI* ofereça uma abordagem dinâmica e ativa para o ensino, sua integração eficaz no currículo de instituições demanda esforço nos recursos tecnológicos e econômicos. Coordenando-os para superar desafios de infraestrutura, tempo, orçamento e, crucialmente, para garantir a capacitação e o engajamento ativo dos educadores como mediadores do processo de aprendizagem dos estudantes.

Apesar dos desafios, a gamificação do ensino por meio de *Civilization VI* pode enriquecer a experiência dos alunos, tornando o aprendizado mais interativo e envolvente. Com

planejamento e suporte adequado, jogos digitais podem se tornar aliados na educação, ajudando a aproximar os estudantes de conteúdos históricos e políticos de maneira dinâmica

O trabalho de conclusão do curso apresentado demonstra de forma contundente o potencial transformador dos jogos da série *Civilization* na educação. As evidências empíricas, desde a pesquisa pioneira de Kurt Squire até as aplicações contemporâneas do *Civilization VI* e ademais jogos digitais como a experiência de Benvindo (2019), consistentemente apontam para benefícios substanciais, incluindo o aprimoramento do engajamento estudantil, o desenvolvimento do pensamento crítico e da capacidade estratégica, a melhoria da retenção de conhecimento e a aplicação prática de conceitos complexos em história e relações internacionais. A ressonância entre as mecânicas de jogo e os princípios da teoria da aprendizagem operante de B.F. Skinner e da Instrução Programada explica a eficácia desses jogos, que transformam a aprendizagem em um processo ativo e dinâmico.

Civilization VI não se posiciona como um substituto para os métodos de ensino tradicionais, mas sim como um complemento. Sua adição reside na capacidade de criar ambientes imersivos e interativos que contextualizam teorias abstratas e narrativas históricas, tornando o aprendizado tangível e significativo. A experiência de "vivenciar" os desafios e as consequências das decisões históricas e geopolíticas, em vez de apenas estudá-las passivamente, é um diferencial pedagógico.

Apesar dos inegáveis benefícios pedagógicos, a implementação em larga escala de *Civilization VI* em instituições de ensino enfrenta desafios estruturais e financeiros consideráveis. A infraestrutura tecnológica frequentemente defasada, o acesso limitado à internet e os custos associados à aquisição de licenças de software representam barreiras significativas. A pesquisa nacional de amostra de domicílios (PNAD) de 2021, do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), por exemplo, revelou que a maioria dos estudantes acessa a internet via celular, um dispositivo que geralmente não suporta as exigências técnicas do *Civilization VI*, evidenciando um desafio técnico e econômico substancial para a plena aplicação.

Contudo, mesmo superando as dificuldades estruturais, a eficácia do jogo é intrinsecamente ligada à mediação de um professor qualificado. Sem um planejamento pedagógico adequado e a orientação docente, o jogo pode, paradoxalmente, transmitir conceitos históricos de forma distorcida ou simplificada, enfatizando apenas aspectos estratégicos e econômicos sem explorar adequadamente os impactos sociais sobre os povos colonizados ou a complexa sequencialidade dos fatos históricos e implicações políticas reais. O papel do professor é, portanto, fundamental para configurar o jogo de acordo com os objetivos educacionais, ajustar regras para evitar distorções e fomentar debates críticos sobre as decisões tomadas pelos alunos durante a simulação. Essa função transforma o educador de um transmissor de conteúdo em um "coordenador de aprendizagem", facilitando a conexão entre a experiência simulada e a complexidade do mundo real.

Para que o potencial educacional dos jogos digitais seja plenamente explorado, são necessárias estratégias proativas. Parcerias com desenvolvedores de jogos e instituições acadêmicas podem viabilizar o acesso ao software e aos equipamentos. Além disso, o investimento em programas de formação de professores em gamificação e uso de tecnologias digitais na educação é crucial para garantir que os educadores saibam programar e adaptar o jogo às necessidades pedagógicas. A utilização de laboratórios de informática compartilhados, permitindo que grupos de alunos joguem juntos, pode também promover a aprendizagem colaborativa mesmo em escolas com recursos limitados.

Em suma, a integração planejada e estratégica de jogos digitais como *Civilization VI* representa um avanço essencial para a educação do século XXI. Ao tornar o ensino mais atrativo, eficiente e inovador para uma geração intrinsecamente conectada, esses jogos equipam os estudantes com habilidades fundamentais, como pensamento crítico, tomada de decisão, negociação e trabalho em equipe, preparando-os de forma mais eficaz para os desafios de um mundo dinâmico, interconectado e em constante evolução.

7. Referências Bibliográficas.

ALBUQUERQUE, R. M. de; KERN, C. Reflexões sobre os jogos digitais sob a perspectiva da sociologia da infância. *ETD – Educação Temática Digital*, Campinas, v. 21, n. 3, p. 662–673, 26 jun. 2019.

BETHELL, Leslie (Org.). História da América Latina. Tradução de vários. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo; Brasília: Fundação Alexandre de Gusmão, 1997.;16 v. (Usados v. 2 e 3).

GEE, James Paul. *Good video games + good learning: collected essays on video games, learning and literacy*. New York: Peter Lang, 2013.

HENDLER, B.; MAGALHÃES, D. T. D. Jogos digitais para o ensino de Relações Internacionais: teorias, conceitos e o jogo Supremacy 1914. *InterAção*, v. 16, n. 2, p. e87766, 30 maio 2025.

INTERNET chega a 88,1% dos estudantes, mas 4,1 milhões da rede pública não tinham acesso em 2019. Agência de Notícias – IBGE. Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/30522-internet-chega-a-88-1-dos-estudantes-mas-4-1-milhoes-da-rede-publica-nao-tinham-acesso-em-2019>. Acesso em: 1 jun. 2025.

LOPES, L. B. O uso de ferramentas tecnológicas em aulas de língua portuguesa: cultura maker, gamificação e multiletramentos. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/entities/publication/50ab0e9c-fccb-4f31-813d-6e4500a64f16>. Acesso em: 29 nov. 2024.

MCCALL, Jeremiah. *Gaming the past: using video games to teach secondary history*. 2. ed. [s.l.]: Routledge, 2022. Disponível em: <https://www.researchgate.net>. Acesso em: 2022.

MYNAIO, Maria Cecília de Sousa. Avaliação por triangulação de métodos. Disponível em: <https://books.google.com/books?hl=pt-BR&lr=&id=CbBGDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA185&dq=GOMES>. Acesso em: 29 out. 2024.

RESTRICÃO ao uso do celular nas escolas já está valendo. Ministério da Educação. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/assuntos/noticias/2025/fevereiro/restricao-ao-uso-do-celular-nas-escolas-ja-esta-valendo>. Acesso em: 1 jun. 2025.

SKINNER, B. F. *The behavior of organisms*. [s.l.]: B. F. Skinner Foundation, 1938.

SKINNER, B. F. *The technology of teaching*. [s.l.]: Prentice Hall, 1968.

SKINNER, B. F.; DA, M. *Sobre o behaviorismo*. São Paulo: Cultrix, 2004.

SQUIRE, K. From content to context: videogames as designed experience. *Educational Researcher*, v. 35, n. 8, p. 19–29, nov. 2006.

SQUIRE, K. *Replaying history: learning world history through playing Civilization III*. Indiana University, Indianapolis, [s.d.].

UNICEF. Declaração Universal dos Direitos Humanos. Disponível em: <https://www.unicef.org/brazil/declaracao-universal-dos-direitos-humanos>. Acesso em: 1 jun. 2025.

WEISS, T. G.; DAWS, S. (org.). *The Oxford handbook on the United Nations*. [s.l.]: Oxford University Press, 2018.

YERGIN, Daniel. *A busca: energia, segurança e a reconstrução do mundo moderno*. Tradução de Ana Beatriz Rodrigues. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2014.

IMAGENS 1; 1.2; 1.3; 1.4; 1.5; 2; 2.1; 3. Retiradas do jogo *Sid Meier's Civilization VI*. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/289070/sid_meiers_civilization_vi/. Acesso em: 13 jun. 2025.