REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 06/12/2025 - **Accepted:** 06/12/2025
Vol: 21.03
DOI: 10.61164/g0naee68
Pages: 1-24

O USO DE CIVILIZATION VI NO ENSINO DE HISTÓRIA: JOGOS DIGITAIS COMO FERRAMENTA DIDÁTICA

THE USE OF CIVILIZATION VI IN HISTORY TEACHING: DIGITAL GAMES AS A DIDACTIC TOOL

EL USO DE CIVILIZATION VI EN LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA: JUEGOS DIGITALES COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA

Brena Sirelle Lira de Paula
Mestre em História, Instituto Federal Goiano – Campus Iporá, Brasil
E-mail: brena.paula@ics.ufal.br

Rosemeire de Souza Pinheiro
Doutora em Linguística e Língua Portuguesa, Instituto Federal Goiano – Campus Iporá, Brasil
E-mail: rosemeire.pinheiro@ifgoiano.edu.br

Resumo
O presente trabalho analisa o uso do jogo eletrônico Civilization VI como ferramenta didática no ensino de História. Jogos digitais com conteúdo histórico possibilitam a experimentação do passado por meio de simulações, indo além do entretenimento e oferecendo recursos para a construção do conhecimento histórico em sala de aula. A pesquisa realiza uma reflexão sobre o papel desses jogos no ensino, apresentando a franquia Civilization como exemplo de representação histórica e detalhando as características de Civilization VI enquanto simulador do passado. A metodologia adotada é qualitativa e exploratória, incluindo a análise do jogo e a revisão de estudos acadêmicos publicados entre 2016 e 2025, buscados principalmente na plataforma Google Scholar, com os descritores “Sid Meier’s Civilization VI” e “Civilization VI e o Ensino de História”. O estudo evidencia que Civilization VI contribui para tornar as aulas mais dinâmicas, engajadoras e envolventes, integrando teoria e prática histórica. Os resultados reforçam a relevância dos jogos digitais como ferramentas pedagógicas capazes de promover a aprendizagem significativa e estimular a reflexão crítica sobre o passado.
Palavras-chave: Ensino de História; Jogos digitais; Ferramenta didática; Civilization VI.

Abstract
This study analyzes the use of the video game Civilization VI as a didactic tool in History education. Digital games with historical content enable the experimentation of the past through simulations, going beyond mere entertainment and providing resources for the construction of historical knowledge in the classroom. The research reflects on the role of these games in teaching, presenting the Civilization franchise as an example of historical representation and detailing the features of Civilization VI as a simulator of the past. The methodology adopted is qualitative and exploratory, including the analysis of the game and a review of academic studies published between 2016 and 2025, primarily retrieved from Google Scholar using the descriptors “Sid Meier’s Civilization VI” and “Civilization VI and History Education.” The study shows that Civilization VI contributes to making lessons more dynamic, engaging, and immersive, integrating historical theory and practice. The results reinforce the relevance of digital games as pedagogical tools capable of promoting meaningful learning and stimulating critical reflection on the past.

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 06/12/2025 - **Accepted:** 06/12/2025
Vol: 21.03
DOI: 10.61164/g0naee68
Pages: 1-24

Keywords: History Education; Digital Games; Didactic Tool; Civilization VI.

Resumen

El presente trabajo analiza el uso del videojuego Civilization VI como herramienta didáctica en la enseñanza de la Historia. Los juegos digitales con contenido histórico posibilitan la experimentación del pasado por medio de simulaciones, yendo más allá del entretenimiento y ofreciendo recursos para la construcción del conocimiento histórico en el aula. La investigación realiza una reflexión sobre el papel de estos juegos en la educación, presentando la franquicia Civilization como ejemplo de representación histórica y detallando las características de Civilization VI como simulador del pasado. La metodología adoptada es cualitativa y exploratoria, e incluye el análisis del juego y la revisión de estudios académicos publicados entre 2016 y 2025, buscados principalmente en la plataforma Google Scholar, con los descriptores "Sid Meier's Civilization VI" y "Civilization VI y la Enseñanza de la Historia". El estudio evidencia que Civilization VI contribuye a hacer las clases más dinámicas, atractivas e inmersivas, integrando teoría y práctica histórica. Los resultados refuerzan la relevancia de los juegos digitales como herramientas pedagógicas capaces de promover el aprendizaje significativo y estimular la reflexión crítica sobre el pasado.
Palabras clave: Enseñanza de la Historia; Juegos digitales; Herramienta didáctica; Civilization VI.

1. Introdução

No contexto da cultura digital, impulsionada pelo avanço tecnológico, os jogos digitais têm despertado crescente interesse social e acadêmico. No campo educacional, esses jogos vêm sendo estudados como ferramentas didáticas, especialmente no Ensino de História, por sua capacidade de simular acontecimentos do passado, engajar os estudantes e contextualizar eventos históricos de forma interativa.

Os jogos digitais, também conhecidos como videogames, são softwares executados em diferentes plataformas eletrônicas, como computadores, consoles (Xbox, PlayStation), celulares e tablets. Eles são especialmente populares entre os jovens e destacam-se não apenas como entretenimento, mas também como veículos de representação de mundos fictícios e cenários históricos.

No âmbito do Ensino de História, os jogos digitais têm potencial para inovar a aprendizagem, integrando teoria e prática histórica de maneira significativa. Conforme Santos (2025), a utilização de jogos digitais na educação "pode proporcionar aos alunos uma experiência única e inovadora". O uso dessas ferramentas desperta entusiasmo e amplia o interesse dos estudantes em compreender a História.

O presente estudo tem como objetivo analisar o uso prático do jogo eletrônico Civilization VI como recurso didático no Ensino de História, investigando suas características e potenciais contribuições para a construção do conhecimento histórico. Para tanto, realizou-se uma revisão bibliográfica de trabalhos acadêmicos que relatam experiências com Civilization VI em aulas de História. A pesquisa buscou identificar como esses estudos exploram o jogo como ferramenta pedagógica e quais resultados foram observados em contextos educacionais.

Em síntese, a investigação evidencia que jogos digitais com conteúdo histórico, como Civilization VI, podem inovar o ensino, tornando as aulas mais dinâmicas e estimulando a aprendizagem significativa no Ensino de História.

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 06/12/2025 - **Accepted:** 06/12/2025
Vol: 21.03
DOI: 10.61164/g0naee68
Pages: 1-24

2. Jogos Digitais no Ensino de História

No mundo contemporâneo, os jogos digitais fazem parte do cotidiano das pessoas. Em 2025, segundo a Pesquisa Game Brasil (2025), cerca de 82,8% dos brasileiros consomem algum tipo de jogo digital, o maior percentual já registrado. De acordo com dados da Newzoo (MEIO & MENSAGEM, 2025), a indústria global de games atingirá uma receita de US$ 188,8 bilhões em 2025, um aumento de 5,5% em relação a 2024. Globalmente, existem cerca de 3,6 bilhões de gamers, correspondendo a 61,5% da população mundial. Nos últimos anos, a indústria de games conquistou espaço significativo na vida das pessoas, especialmente dos jovens.

Lynn Alves (2014, p. 577) afirma que "o jovem que está nas escolas atualmente é muito diferente dos jovens de 30 e 40 anos atrás; como desenvolvedor tecnológico, mudou também a forma deste novo jovem lidar com o mundo e com os desafios que este lhe oferece". Na era digital, novas e antigas gerações vivem conectadas, compartilhando informações e conteúdos digitais. Essa transformação oferece aos educadores novas perspectivas, metodologias e possibilidades de ensino, capazes de romper com o modelo tradicional. Entre essas estratégias, destacam-se os jogos digitais como recurso didático.

Embora tradicionalmente vistos como entretenimento, os jogos digitais, aliados à tecnologia, apresentam desafios atrativos para os jogadores. Segundo Isa Neves (2011, p. 36-37), os jogos digitais constituem uma "mídia que transmite aos jogadores certos conteúdos simbólicos e imagéticos frutos de representações produzidas pela sociedade que o cerca. Nesse sentido, essa mídia, rica de significados, é dotada de um forte valor cultural". Assim, os jogos digitais oferecem experiências práticas ou simuladas que favorecem a compreensão do conhecimento histórico. Pedrosa e Pessanha-Soares (2019, p. 1265) afirmam que "os jogos digitais podem contribuir significativamente para preencher a lacuna entre as experiências dos alunos e o domínio da escola, sobretudo nos conteúdos de História".

É importante ressaltar que o simples ato de jogar não garante a compreensão do conteúdo. Para que os jogos digitais se tornem efetivos no ensino, é necessária a intervenção do professor, utilizando-os como complemento prático para a construção do conhecimento histórico, sem substituir métodos tradicionais de ensino.

Além de seu caráter lúdico, os jogos digitais assumem papel pedagógico relevante, ao representar temporalidades históricas e potencializar a imaginação e a compreensão histórica. Por meio de suas narrativas, eles oferecem um processo de aprendizagem que vai além dos livros didáticos e dos quadros. Silva (2014, p. 41) observa que os jogos "utilizam na sua narrativa a História como via principal para o desenvolvimento do conflito do jogo, desde a elaboração dos cenários até os personagens". Dessa forma, conteúdos históricos são apresentados de maneira atrativa, despertando o interesse dos estudantes pela História por meio da própria experiência de jogo.

Segundo Italo Sousa e Mariana Albuquerque (2024),

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 06/12/2025 - **Accepted:** 06/12/2025
Vol: 21.03
DOI: 10.61164/g0naee68
Pages: 1-24

> Os jogos digitais emergem como representações contemporâneas desses universos imaginados, oferecendo ao jogador acesso a mundos concebidos por outras mentes. Essa partilha de imaginação cria um espaço virtual no qual os jogadores podem explorar o possível, desde que respeitem as regras predefinidas pelo criador. Os jogos digitais, assim, se tornam uma ferramenta que não apenas estimula o lúdico, mas também proporciona aos jogadores a oportunidade de realizar viagens em seus próprios mundos digitais, repletos de cores vibrantes e possibilidades aparentemente ilimitadas (SOUSA; ALBUQUERQUE, 2024, p. 313-314).

Além da ambientação, ou seja, do cenário, os jogos digitais oferecem a representação de personagens históricos. Mesmo quando alguns acontecimentos são fictícios, é possível conhecer figuras históricas importantes. Nesse sentido, os games se mostram relevantes para o Ensino de História, pois possibilitam novas estratégias de ensino e aprendizagem e contribuem para enfrentar o desinteresse e a falta de engajamento dos estudantes. Segundo Fernando Santos (2025), "ao inserir os jogos no ensino, o professor pode tornar o conteúdo mais atrativo e engajador, já que os jovens atuais crescem em meio às tecnologias digitais". Dessa forma, os jogos digitais consolidam-se como ferramentas que permitem explorar o passado de maneira inovadora.

Entre os exemplos de jogos digitais com potencial para o Ensino de História, podemos citar o "Civilization VI ". Trata-se de um jogo de estratégia em turnos, foi lançado em 21 de outubro de 2016, e está disponível em várias plataformas (Windows, iOS, PlayStation 4, Xbox One, entre outros). É um jogo com multijogadores ou na modalidade solo, e tem classificação para todos os públicos. Neste jogo eletrônico, os jogadores assumem o papel de um líder de uma civilização histórica, ao qual, deverá tomar decisões em prol do desenvolvimento do seu povo, ou seja, o principal objetivos é construir uma civilização forte e próspera que resista aos desafios ao longo do tempo. Para Alex Silva (2023, p. 01),

> Sid Meier's Civilization e a consciência histórica de seus(suas) jogadores(as) não decorre exclusivamente do sucesso de crítica e de público dos jogos, mas por entendermos que, ao dialogarem explicitamente com elementos da memória social que remetem ao passado histórico, jogos digitais como Civilization se oferecem como produtos de entretimento a comporem a cultura histórica contemporânea em seu sentido mais amplo. Ou seja, embora tais jogos não tenham finalidades pedagógicas ou qualquer pretensão de representar historicamente o passado, eles ainda assim se apropriam de uma série de elementos que procuram estabelecer uma ressonância com a cultura histórica de seu público, de forma que este reconheça estar lidando com um objeto de entretimento dotado de inspiração histórica e que possibilita uma forma de exploração descompromissada da memória social.

Assim, Civilization VI vai além do entretenimento, oferecendo aos jogadores a oportunidade de interagir com elementos históricos de forma lúdica e simulada. Ao explorar cenários, personagens e decisões estratégicas inspiradas em diferentes épocas, os estudantes podem refletir sobre processos sociais, políticos e culturais, tornando o aprendizado de História mais ativo e engajador.

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 06/12/2025 - **Accepted:** 06/12/2025
Vol: 21.03
DOI: 10.61164/g0naee68
Pages: 1-24

3. O Conhecimento Histórico em Civilization

A franquia Sid Meier's Civilization (1991-2018) foi criada pelo designer norte-americano Sid Meier, em parceria com a produtora MicroProse Software Inc. Em 2005, a Take-Two Interactive assumiu a produção e o lançamento dos novos títulos da série. A série é reconhecida pelo estilo 4X (explorar, expandir, extrair e exterminar), no qual os jogadores constroem e administram seus próprios impérios, incorporando elementos históricos em cenários e narrativas.

Apesar das variações entre as versões, a essência do jogo se mantém: "o/a jogador/a é colocado/a no controle de uma civilização no momento da transição de uma existência nômade para uma vida sedentária e, a partir daí, toma decisões relativas à sua trajetória histórica" (SILVA, 2019, p. 9). Trata-se de um jogo de turnos, em que os participantes atuam em diferentes esferas da civilização, como aspectos sociais, culturais, educacionais, políticos, religiosos, científicos e de relações internacionais.

A temporalidade do jogo permite a experimentação simbólica da História. O jogo inicia na Antiguidade e se estende até o tempo presente, simulando o passado de forma acelerada, organizada em turnos e eras. O progresso é guiado pelas Árvores Tecnológica e Cívica (esta última presente a partir do Civilization VI), que estruturam o desenvolvimento da civilização. Cada escolha nessas árvores impacta a sociedade do jogador, envolvendo decisões políticas, culturais, tecnológicas e científicas, desbloqueadas ao longo do jogo.

Embora apresente diversas representações históricas, o jogo não reproduz o passado de forma literal, funcionando como uma simulação interativa. Nesse contexto, o jogador experimenta os processos históricos de maneira representativa, transformando o jogo em um laboratório em que é protagonista das dinâmicas, desafios e caminhos possíveis. Para Bergston Santos (2020, p. 85), Civilization propicia uma experiência de exploração do território, fronteiras e recursos, incorporando decisões políticas e estratégicas.

O jogo também é mediado por Inteligência Artificial (IA), que controla outras civilizações quando não há multijogadores suficientes. A IA pode assumir comportamentos aliados ou inimigos, simulando personagens históricos, como reis, rainhas e presidentes (SANTOS; ARRUDA, 2023, p. 110). Além disso, personagens como a conselheira oferecem dicas e propostas durante a partida, auxiliando o jogador em suas decisões estratégicas.

O mapa do jogo apresenta recursos naturais e geográficos, como rios, lagos, oceanos, florestas, desertos, vegetação e fauna. Através dos turnos, o jogador realiza descobertas e gera produção e conhecimento, estruturados nas Árvores Tecnológica e Cívica. Exemplos incluem agricultura, roda, matemática, ferro, literatura, arquitetura, monarquia, democracia e comunismo. Cada tecnologia ou política requer um número de turnos para ser implementada, informado ao jogador, que deve escolher estrategicamente quais desenvolver conforme o tempo disponível.

4. Uma breve apresentação sobre Civilization VI

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 06/12/2025 - **Accepted:** 06/12/2025
Vol: 21.03
DOI: 10.61164/g0naee68
Pages: 1-24

Neste trabalho, foi escolhida a versão Civilization VI (2016) por dois motivos principais: i) pesquisas prévias indicaram a preferência desta versão em aulas de História, sugerindo que é a mais utilizada por professores e pesquisadores; ii) sua jogabilidade trouxe a inovação da Árvore Cívica, exclusiva desta versão.

Lançada para computadores em outubro de 2016, a versão inicial incluía cerca de dezenove civilizações, número que, com atualizações e expansões, aumentou para quarenta (FORNACIARI, 2021, p. 10). Civilization VI é também a versão mais jogada na plataforma Steam, com aproximadamente 28 mil jogadores simultâneos por hora e 39 mil por dia, conforme ilustrado na Figura 1.

Figura 1 – Análise dos jogadores simultâneos do Steam



Fonte: Steam (2025)

Segundo Bergston Santos (2020), os dados da Steam de 2018 indicam que Civilization VI é um dos jogos mais vendidos da plataforma na categoria de estratégia por turnos. O jogo "se manteve em primeiro entre os mais populares, o que para nós justifica a importância em problematizar e assumir esse jogo como objeto pertinente da nossa reflexão" (SANTOS, 2020, p. 83). Essa popularidade garantiu que os jogadores tivessem acesso à História apresentada no jogo.

Embora Civilization VI tenha sido criado com fins de entretenimento e consumo, ele oferece grande potencial para o Ensino de História, ao combinar elementos históricos com um certo grau de ficção. Esse grau de ficção permite a liberdade criativa na composição de mapas e civilizações, mas pode gerar interpretações não cronológicas, como a presença simultânea de líderes históricos que viveram em épocas distintas, por exemplo, Cleópatra (69 a.C.–30 a.C.) e Mahatma Gandhi (1869–1948).

5. Civilization VI e a representação histórica

Desde o início da partida, o jogo oferece uma diversidade de representações históricas, tanto visuais quanto textuais. Como mostra a Figura 2, que apresenta a tela de criação de partida, ao selecionar alguns elementos já se evidencia a presença da História no jogo, como o personagem Dom Pedro II e características culturais e geográficas, como o Carnaval brasileiro e a Amazônia. Segundo Bergston Santos (2020), "essas características são exclusivas; cada líder tem suas próprias habilidades, geralmente baseadas na história 'real' do personagem". Além

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 06/12/2025 - **Accepted:** 06/12/2025
Vol: 21.03
DOI: 10.61164/g0naee68
Pages: 1-24

dos líderes, cada civilização também apresenta características únicas, conforme indicado no Manual de Civilization VI.

> Cada civilização na Civilização VI é única, cada uma com sua própria "característica", unidades de combate e infraestrutura. O líder de uma civilização também tem seu próprio traço especial - alguns traços aparecem logo no início de uma partida, enquanto outros podem aparecer apenas mais tarde. Todas as características, infraestruturas e unidades únicas de civilizações e líderes são exibidas durante a configuração do jogo ao escolher uma civilização. Você também pode vê-los nas Civilizações seção da Civilopédia. (MANUAL, 2016, s. p.)

Na tela de criação da partida, ao selecionar a civilização, é apresentado de forma resumida algumas das características únicas da civilização e do líder, como mostra a figura abaixo. Na "Civilopédia" essas características são mais explanadas e explicadas.

Figura 2 – Tela de criação de Partida com a Civilização Brasileira



Fonte: Civilization VI (2025)

O Civilization VI, também disponibiliza informações históricas na tela de carregamento da partida. Na figura 3, podemos verificar as informações da Civilização Brasileira e do Líder Dom Pedro II. Esse tipo de informação ocorre em todas as civilizações e líder escolhido pelo jogador, onde podemos encontrar uma breve apresentação do líder escolhido, características e habilidades especificas, assim, enquanto a partida está renderizando o jogador poderá aprender um pouco sobre a civilização escolhida.

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 06/12/2025 - **Accepted:** 06/12/2025
Vol: 21.03
DOI: 10.61164/g0naee68
Pages: 1-24

Figura 3 – Tela de carregamento com a Civilização Brasileira



Fonte: Civilization VI

Por se tratar de um jogo de estratégia, o jogador precisa planejar suas ações e tomar decisões cuidadosas, pois até mesmo a escolha da civilização e do líder influencia diretamente a jogabilidade. Cada civilização possui características e habilidades específicas, como ilustrado na imagem acima, o que exige que os jogadores conheçam ao menos o básico sobre a civilização que escolherão. Esse estudo prévio permite analisar os componentes das civilizações, além de conhecer melhor os adversários. Assim como o mapa, a escolha da civilização pode ser feita de forma aleatória, e as civilizações concorrentes também são definidas aleatoriamente nas partidas sem outros jogadores.

O Quadro 01 apresenta, em ordem alfabética, as civilizações disponíveis e seus respectivos líderes. Cada império possui pelo menos um líder, que atua como representante simbólico da civilização e é baseado em personagens históricos reais.

Quadro 1 - Lista das Civilizações e dos Líderes

Lista das Civilizações	
Civilização	**Líder(es)**
Americano	Teddy Roosevelt (Alce-Touro e Cavaleiro Bruto) Abraão Lincoln
Árabe	Saladino (Vizir e Sultão)
Australiano	João Curtin
Asteca	Montezuma
Babilônico	Hamurabi
Brasileiro	Dom Pedro II

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 06/12/2025 - **Accepted:** 06/12/2025
Vol: 21.03
DOI: 10.61164/g0naee68
Pages: 1-24

Bizantino	Basílio II Teodora
Canadense	Wilfrid Laurier
Chinês	Qin Shi Huang (Mandato do Céu e Unificador) Kublai Khan (Chinês) Yongle Wu Zetian
Cita	Tomyris
Congolês	Mvemba a Nzinga Nzinga Mbande
Coreano	Seondeok Sejong
Cree	Poundmaker
Holandês	Guilhermina
Egípcio	Cleópatra (Egípcia e Ptolomaica) Ramsés II
Inglês	Victoria (Era dos Impérios e Era do Vapor) Leonor da Aquitânia (Inglês) Elizabeth I
Escocês	Robert the Bruce
Espanhol	Filipe II
Etíope	Menelik II
Francês	Catarina de Médicis (Rainha Negra e Magnificência) Leonor da Aquitânia (Francês)
Gaulês	Ambiorix
Georgiano	Tamar
Alemão	Frederico Barbarossa Luís II
Gran Colombiano	Simón Bolívar
Grego	Péricles Gorgo

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 06/12/2025 - **Accepted:** 06/12/2025
Vol: 21.03
DOI: 10.61164/g0naee68
Pages: 1-24

Húngaro	Matias Corvino
Inca	Pachacuti
Indiano	Gandhi Chandragupta
Indonésio	Guitarra
Japonês	Hojo Tokimune Tokugawa
Khmer	Jayavarman VII
Macedônio	Alexandre
Malinês	Mansa Musa Sundiata Keita
Maori	Kupe
Mapuche	Lautaro
Maia	Senhora Seis Céu
Mongol	Harald Hardrada (Konge e Varangiano)
Núbio	Amanitore
Otomano	Suleiman (Kanuni e Muhtesem)
Persa	Ciro Nader Xá
Fenício	Dido
Polonês	Edwiges
Português	João III
Romano	Trajano Júlio César
Russo	Pedro
Sumério	Gilgamesh
Sueco	Cristina
Vietnamita	Bà Triêu
Zulu	Shaka

Fonte: Elaborado pela autora (2025)

Assim, como demonstra o Quadro 01, Sid Meier's Civilization VI apresenta uma ampla variedade de líderes que foram figuras históricas importantes para suas respectivas civilizações e para a História. Embora a representação desses líderes

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 06/12/2025 - **Accepted:** 06/12/2025
Vol: 21.03
DOI: 10.61164/g0naee68
Pages: 1-24

seja simplificada e adaptada ao universo do jogo, ela possui grande potencial para enriquecer o Ensino de História, servindo como ferramenta para despertar o interesse e a curiosidade dos alunos. Considerando o distanciamento temporal inerente ao estudo histórico, interagir com essas figuras permite aos estudantes entrar em contato com personagens históricos significativos, mesmo que de forma fictícia ou representacional, constituindo um ponto de partida envolvente para a aprendizagem.

Além dos líderes, o jogo também apresenta outras "Grandes Personagens" aos estudantes. Trata-se de figuras históricas especiais[1] e influentes nas seguintes categorias: Grande Cientista (Hipátia, Isaac Newton, Albert Einstein), Grande Profeta (Confúcio, Maomé), Grande Escritor (Homero, Jane Austen, James Joyce), Grande Artista (Michelangelo, Claude Monet), Grande Músico (Wolfgang Amadeus Mozart, Lieda), Grande Engenheiro (Isidoro de Mileto, Gustave Eiffel,) Grande Mercador (Marco Polo, John Rockefeller), Grande General (Sun Tzu, Gengis Khan, Simon Bolívar) e o Grande Almirante (Temístocles, Grace O'Malley). Essas personalidades são recrutadas ao longo jogo, por meio da atribuição de pontos, cada categoria disponibiliza bônus para as civilizações que os recrutaram, que podem impulsionar o desenvolvimento do império, além disso, os mesmos podem criar grandes obras, como músicas, esculturas, pinturas, entre outros. Na figura abaixo é apresentado a tela com as Grandes Personalidades disponibilizadas para o Império Brasileiro.

Figura 4 – Tela das Grandes Personalidades



Fonte: Civilization VI (2025)

Em Civilization VI, existe a expressão "Grandes Obras da Humanidade", que se refere a dois tipos de conquistas monumentais: Grandes Obras e Maravilhas do Mundo. Essas conquistas são cruciais para a vitória cultural e o desenvolvimento geral da civilização. As Grandes Obras incluem itens culturais, como livros (por exemplo, Odisseia de Homero e Orgulho e Preconceito de Jane Austen), pinturas

[1] São muitas personalidades, nas categorias são citados apenas alguns exemplos de figuras históricas entre parêntesis. Cada personalidade foi reconhecida pelas suas façanhas nas categorias expostas. Por exemplo, Euclides (Grande Cientista) é conhecido como o "pai da geometria" e Leonardo da Vinci (Grande Engenheiro) apesar de ser um renovável artista, é reconhecido em Civilization VI pelas suas contribuições na engenharia e invenções.

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 06/12/2025 - **Accepted:** 06/12/2025
Vol: 21.03
DOI: 10.61164/g0naee68
Pages: 1-24

(como Davi, de Michelangelo, e A Noite Estrelada, de Van Gogh) e músicas (por exemplo, a Sinfonia nº 9 de Beethoven e Águas de Março de Tom Jobim), criadas por Grandes Personalidades. Essas obras geram pontos para a dominação cultural. Já as Maravilhas do Mundo correspondem a edifícios, patrimônios, monumentos e estruturas históricas, como as Pirâmides, Alhambra, Taj Mahal, Big Ben, Coliseu e Cristo Redentor, que concedem bônus duradouros à civilização.

Além disso, há as Relíquias Históricas (religiosas) e Naturais, que impulsionam a fé e o turismo. As relíquias religiosas são geradas, por exemplo, quando um apóstolo morre, deixando uma relíquia no local; já as relíquias naturais representam maravilhas da natureza, como o Monte Everest, a Cratera, o Pantanal, o Vesúvio ou o Monte Kilimanjaro.

Para construir uma sociedade próspera e duradoura, é fundamental escolher adequadamente a localização das cidades, considerando recursos, relevos e vegetação disponíveis. Na Figura 5, são apresentados os recursos iniciais do Império Brasileiro no primeiro turno. Dependendo da civilização e do mapa, essas características mudam: por exemplo, o primeiro turno da civilização russa ocorre em uma região gelada, enquanto o da brasileira se dá em território tropical. Os colonos são as unidades responsáveis pela fundação das cidades, e a localização escolhida influencia diretamente os avanços e construções disponíveis. Cidades construídas próximas ao litoral permitem a construção de portos, habilitando tecnologias de navegação, enquanto cidades próximas a rios favorecem construções de irrigação.

Figura 5 – Mapa inicial com os recursos disponíveis



Fonte: Civilization VI (2025)

Por essas razões que a escolha da localidade é tão importante para o crescimento e desenvolvimento do império. As cidades ou distritos devem estar alocados em pontos estratégicos, com requisitos e recursos apropriados que atentam a civilização. Conforme explicação de Fernando Santos (2025),

> O jogador precisa planejar bem onde vai ficar a localização de diferentes tipos de distritos, como centros comerciais e zonas industriais. Para isso, é preciso se atentar a requisitos específicos, como, por exemplo, o tamanho do terreno que ele tem disponível. A escolha da localização dos distritos no jogo pode definir o crescimento ou não do Império. Por isso, é preciso que

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 06/12/2025 - **Accepted:** 06/12/2025
Vol: 21.03
DOI: 10.61164/g0naee68
Pages: 1-24

> o jogador tenha bastante estratégia na hora de definir onde construir cada distrito e zona. O jogo se baseia em quatro objetivos fundamentais, que são: explorar o território; expandir o território; criar alianças com outras civilizações; e vencer batalhas contra outros jogadores (SANTOS, 2025, p. 18).

O jogo se baseia em eras, que vão desde a Era Antiga até a Era da Informação[2]. Cada período histórico simula a evolução da humanidade ao longo do tempo. O jogo possui caminhos, recursos, tecnologias e objetivos, que são adequados ao momento histórico correspondente ao turno da partida. Assim, cada turno contribui para o "Progresso da Era", quando completado os marcos ao longo dos turnos, fornecem recompensas conforme os avanças que vão se desbloqueando. Ao desbloquear os avanços, o jogador vai aos poucos, em cada turno, completando os avanços, aperfeiçoamentos e criações destinadas para cada era, ao completar uma era, é desbloqueado o acesso para a próxima Era.

As era são equipadas com habilidades, unidades, civis, edifícios e melhorias correspondente para cada uma. Ao longo do jogo, o jogador desenvolverá a suas cidades, de acordo com as escolhas decorrentes das Árvores Tecnológica e Cívica. No quadro 2, é apresentado as Eras, junto com as suas melhorias, avanços, aperfeiçoamentos e criação nas Árvores de Tecnologia e Cívica.

Quadro 2 – Períodos Históricos em *Civilization VI* e seus Avanços Tecnológicos e Cívico

Eras	Árvore de Tecnologias	Árvore Cívica
Era Antiga (4000 a.C. a 1000 a.C.)	cerâmica, domesticação de animais, mineração, navegação, astrologia, irrigação, escrita, arqueria, alvenaria, trabalho em bronze e a roda	o código de leis, artesanato, comercio exterior, traição militar, mão de obra estatal, início do império e misticismo.
Era Clássica (1000 a.C. a 500 d.C.)	a navegação celestial, moeda, cavalgar, trabalho em ferro, construção de navios, matemática, construção e engenharia	os jogos e lazer, filosofia política (autocracia, oligarquia e república clássica), dramaturgia e poesia, treinamento militar, táticas defensivas, história documentada e teologia.
Era Medieval (500 a 1350),	Tática militares, aprendizagem, maquinário, educação, estribos, engenharia militar, castelos.	tradição naval, feudalismo, serviço público, mercenários, feiras medievais, guildas, direito divino (monarquia).
Era da Renascença (1350 a	Cartografia, produção em massa, sistema bancário,	exploração (república mercante), humanismo,

[2] Também existe uma Era Utópica. No caso, é a Era do Futuro, foi adicionado como a segunda expansão do jogo Civilization VI, intitulada de "Gathering Storm". Nela, retrata os anos de 2020 a 2050. Trata-se de uma "utopia", que trabalha os efeitos ambientais, as forças da natureza e as mudanças climáticas.

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 06/12/2025 - **Accepted:** 06/12/2025
Vol: 21.03
DOI: 10.61164/g0naee68
Pages: 1-24

1725)	pólvora, impressão, armadoria, astronomia, fundição de metal, táticas de cerco	serviço diplomático, igreja reformada (teocracia). Mercantilismo, iluminismo.
Era Industrial (1725 a 1890)	industrialização, teoria científica, balística, ciência militar, força a vapor, saneamento, economia, estriamento.	colonialismo, engenharia civil, nacionalismo, ópera e balé, história natural, urbanização, terra arrasada
Era Moderna (1890 a 1945)	voo, partes substituíveis, aço, eletricidade, rádio, química, combustão	preservação, mídia para as massas, mobilização, capitalismo, ideologia, programa nuclear, sufrágio (democracia), totalitarismo (fascismo), luta de classes (comunismo).
Era Atômica (1945 a 19950	voo avançado, construção de foguetes, balística avançada, armamentos combinados, plásticos, computadores, fissão nuclear, materiais sintéticos.	Herança cultural, guerra fria, esportes profissionais, mobilização rápida, corrida espacial.
Era da Informação (1995 a 2020)	telecomunicação, satélites, sistemas de navegação, lasers, compostos, tecnologia furtiva, robótica, fusão nuclear, nanotecnologia, futuras tecnologias	Globalização, mídias sociais e cívico futuro.

Fonte: Elaborado pela autora de acordo com as Árvores de Tecnologias e Cívica presente em Civilization VI (2025)

O Civilization VI é rico em representações culturais, sociais, políticas e religiosas. Assim, como é retratado na História, o jogo apresenta diferentes sistemas de governos (chefatura, autocracia, oligarquia, república clássica, monarquia, teocracia, república mercantil, democracia, comunismo, fascismo e anarquia), cada um apresenta bônus específicos e possuem influencia na vitória dos jogadores. Os governos são desbloqueados à medida que a Árvore Cívica se desenvolve. As religiões também são algo marcante no jogo Civilization VI, nela, o jogador pode influenciar as outras civilizações a adotarem a sua religião, ao conseguir a predominância de mais 50% de disseminação religiosa, o jogador poderá ganhar por meio da dominação religiosa.

Para tanto, a franquia de Civilization, para Sousa e Alburquerque (2024, p. 330),

> oferece oportunidades para abordar temas interdisciplinares, como geografia, economia e ciências sociais. Os alunos podem explorar as implicações das escolhas feitas no jogo não apenas do ponto de vista histórico, mas também considerando os aspectos econômicos e geográficos que influenciam o desenvolvimento das civilizações. A

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 06/12/2025 - **Accepted:** 06/12/2025
Vol: 21.03
DOI: 10.61164/g0naee68
Pages: 1-24

> natureza interativa do jogo pode ser utilizada para promover a participação ativa — e protagonista — dos alunos na construção de conhecimento, incentivando discussões críticas sobre os desafios e oportunidades enfrentados por diferentes sociedades ao longo da história.

Além disso, o jogo possui uma espécie de enciclopédia interna, chamada Civilopédia, criada pelos produtores de Civilization. Trata-se de um glossário de conceitos e informações sobre diversos elementos presentes no jogo, incluindo povos, edifícios, maravilhas, políticas e avanços tecnológicos. A Civilopédia pode ser acessada a qualquer momento da partida, oferecendo informações que auxiliam os jogadores a compreender melhor as mecânicas e o contexto histórico. Segundo Bergston Santos (2020, p. 296), a Civilopédia permite que "as horas jogadas sejam tomadas como fonte". Alex Silva (2023, p. 70) complementa que ela apresenta breves contextualizações históricas enquanto descreve as funcionalidades do jogo, integrando informação histórica e prática de jogabilidade de forma didática.

> sugere alguma correlação entre tais funcionalidades e sua inspiração histórica, já que tal informação se volta mais para a explicação da funcionalidade de tais elementos do que propriamente uma introdução de curiosidades para quem deseje se informar mais sobre o assunto. Perpassa na Civilopédia uma ambiguidade entre os limites de suas referências historiográficas – nunca explicitadas com clareza – e a ficcionalidade estética do jogo.

Todos os elementos presentes na civilopédia são elementos ligados com o jogo, seja cultural, social, político ou religioso. É encontrado na civilopédia tanto explicações de habilidades e bônus para jogabilidade, como também os contextos históricos. Na figura abaixo encontramos a tela inicial da civilopédia, juntos com as abas e conceitos que podem ser explorados.

Figura 6 - Tela inicial da Civilopédia



Fonte: CIVILOPÉDIA, 2016

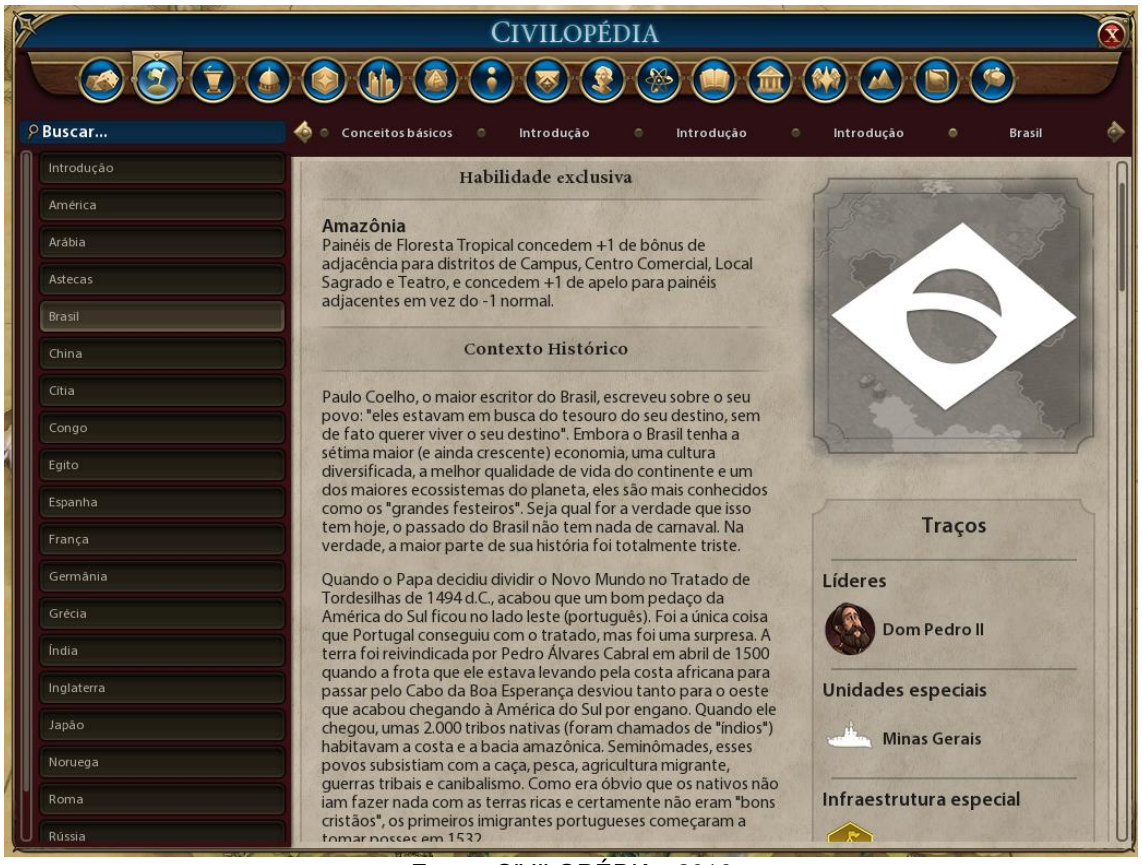
REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 06/12/2025 - **Accepted:** 06/12/2025
Vol: 21.03
DOI: 10.61164/g0naee68
Pages: 1-24

A Civilopédia está organizada em dezessete abas, que seguem a seguinte ordem: Conceitos, Grandes Civilizações, Líderes, Cidades-Estados, Distritos, Edificações, Maravilhas e Projetos, Unidades, Promoções das Unidades, Grandes Personalidades, Tecnologias, Cívicos, Governos e Políticas, Religiões, Terrenos e Características, Recursos, Melhorias e Rotas. Cada aba contém prescritores e conceitos presentes no jogo e fornece informações para a jogabilidade, além de apresentar breves explicações sobre o contexto histórico.

Segundo Fornaciari (2021, p. 23), a Civilopédia "contém muitas das mesmas justificativas históricas que encontramos nos manuais, mas seria mais controverso considerá-la um 'paratexto', uma vez que efetivamente faz parte do software". Dessa forma, os conteúdos encontrados nesses paratextos representam interpretações dos processos históricos presentes no jogo. São conceitos históricos reais adaptados para adequar-se à lógica e à mecânica de Civilization VI. A exemplo disso, na Figura 7 é apresentada uma parte das informações que a Civilopédia fornece sobre o Império Brasileiro.

Figura 7 - Uma parte do Civilopédia sobre o Brasil



Fonte: CIVILOPÉDIA, 2016

Como observado na figura 7, em "Contexto Histórico" a civilopédia conduz uma articulação entre referência histórica e conceitos empregados pelo próprio jogo, trazendo fontes, citações e característica da civilização brasileira. Contudo, é interessante verificar a errônea descrição do jogo sobre a história do Brasil, ao qual

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 06/12/2025 - **Accepted:** 06/12/2025
Vol: 21.03
DOI: 10.61164/g0naee68
Pages: 1-24

segundo o texto, os indígenas "habitavam a costa e a bacia amazônica. Seminômades que subsistiam com a caça, pesca, agricultura migrante, guerras tribais e canibalismo" (CICILOPÉDIA, 2016, s. p.), o que reforça estereótipos produzidos pela historiografia nacional.

Em suma, Civilization VI é um jogo digital magnifico na forma que produz sentido histórico e articula conceitos históricos com a sua jogabilidade, isso é notado especialmente na Civilopédia, com a consulta detalhes sobre as tecnologias, unidades, líderes e maravilhas históricas. Mas, assim como qualquer jogo digital que faz uso da história, Civilization VI é um produto humano de consumo e entretenimento, não é um espelho neutro da história. É um simulador da história, o jogador toma decisões sobre a civilização escolhida, compreende alguns fatores geográficos, sociais, políticos, culturais e militares, é potencializador para o conhecimento histórico, pelo despertar de interesse e experimentação da história. Sendo assim, é enriquecedor a interação do jogo para a aprendizagem de História, devemos levar em conta as questões além dos conteúdos, mas, também, o estimulo oferecido no desenvolvimento de competências para a aprendizagem histórica.

6. Revisão de literatura: Civilization VI como abordagem didática no Ensino de História

Esta pesquisa consiste em uma revisão literária de trabalhos acadêmicos que utilizaram o jogo digital Civilization VI como ferramenta metodológica no Ensino de História. As buscas foram realizadas no Google Scholar, com foco em artigos, TCCs e dissertações publicados entre 2016 e 2025, utilizando os termos: Civilization VI, Sid Meier's Civilization VI e Ensino de História. A análise priorizou trabalhos com relatos de experiências práticas do uso do jogo em sala de aula, considerando principalmente a metodologia empregada e as conclusões dos estudos.

O objetivo da revisão foi identificar os limites e potencialidades de Civilization VI para o Ensino de História. A metodologia de revisão literária permitiu compreender como a interação com o jogo pode influenciar a aprendizagem histórica. Pesquisas que não apresentaram relatos práticos foram consideradas, mas não incluídas na análise.

O primeiro estudo selecionado é o artigo "Games como máquinas de aprendizagem: um relato de experiência com o uso dos games Assassin's Creed e Civilization VI na disciplina de História", de Juliana Caetano Nêto e Patrick de Menezes (2021), publicado na Revista Docência e Cibercultura. O trabalho teve como objetivo refletir sobre o potencial pedagógico do uso de games comerciais na educação básica, considerando-os como ambientes imersivos de aprendizagem.

O projeto foi desenvolvido com estudantes do sexto ano do Ensino Fundamental II, em 10 aulas, divididas em dois momentos distintos para cada jogo. Para o uso de Civilization VI, o foco foi estudar o surgimento das primeiras cidades e do Estado. Os estudantes participaram de uma experiência coletiva de jogabilidade, em que "cada aluno era responsável por uma rodada. A partir da imersão no jogo, perguntas eram feitas pelo docente e também pelos estudantes,

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 06/12/2025 - **Accepted:** 06/12/2025
Vol: 21.03
DOI: 10.61164/g0naee68
Pages: 1-24

gerando uma discussão em grupo" (NÊTO; MENEZES, 2021, p. 203). O projeto ocorreu durante o período emergencial da COVID-19, de forma totalmente remota, via Google Meet, com o docente utilizando seu computador pessoal para executar o jogo. A distribuição das rodadas entre os alunos era aleatória, por meio de sorteio, e aqueles com menor participação recebiam suporte dos colegas.

> Além de jogar, os alunos tinham que realizar atividades complementares para registro de informações e construção de evidências para futura avaliação e autoavaliação. Sendo assim, cada etapa importante vivida dentro do jogo, como a fundação de cidades, a escolha de tecnologia a ser pesquisada e a invasão militar, possuía um slide correspondente, ilustrado com a foto do momento específico vivenciado em Civilization VI. Nesse mesmo slide, pequenas tarefas a serem cumpridas foram colocadas em forma de perguntas conceituais. Dessa forma, os alunos precisavam responder, com base na experiência imersiva vivenciada, e registrar em seu caderno virtual.

No final, concluiu-se que "foi possível alcançar níveis consideráveis de corresponsabilidade, de agência, de prontidão para a aprendizagem revertendo em ganhos pedagógicos e emocionais, para alunos e para o docente" (NÊTO; MENEZES, 2021, p.213).

Além desse artigo, o pesquisador Patrick de Menezes também obteve o título de mestre através de uma dissertação que analisa o uso dos jogos digitais em sala de aula. Com o título "Jogos digitais e aprendizagem: uma análise do uso em sala de aula" (2024), Menezes busca analisar a "analisar como a integração de recursos tecnológicos, como jogos digitais, pode revitalizar a dinâmica da sala de aula" (p. 28). Para isso, foi utilizado uma abordagem qualitativa inspirada nos princípios vygotskianos e jogos, como Civilization VI e Assassin's Creed: Origins. Além de entrevistas realizadas com estudantes de ensino fundamental II de uma escola bilíngue em São Paulo.

Na pesquisa de Patrick de Menezes, o uso de Civilization VI buscava proporcionar um "estudo do nascimento das primeiras cidades e a emergência do Estado, além do seu papel na organização da comunidade" (2024, p. 53). Segundo o relato de sala de aula de Menezes, compreendemos que

> o docente utilizou o jogo "Civilization VI", explorando o terreno do mapa com os alunos e criando slides para conectar os principais momentos do jogo com os textos usados em aula. A forma de jogar foi coletiva, ou seja, cada aluno era responsável por uma rodada. A partir da imersão no jogo, perguntas eram feitas pelo docente e também pelos estudantes, gerando uma discussão em grupo (MENEZES, 2024, p. 53).

Assim, o conteúdo trabalhado em sala de aula ocorreu de forma natural. A experiência dos estudantes, com o jogo despertava uma reação emocional, como a alegria e a vibração dos estudantes quando um ataque militar era bem-sucedido. Esse tipo de experiência motiva os alunos "a percepção de que o que eles faziam em sala de aula era, de fato, importante" (MENEZES, 2024, p. 54).

Há uma semelhança nos dois trabalhos de Patrick Meneses (2021; 2024), dando a entender que a sua dissertação é uma continuação do trabalho anterior. Porém nesse caso, há o emprego de uma metodologia diferente, alguns dos

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 06/12/2025 - **Accepted:** 06/12/2025
Vol: 21.03
DOI: 10.61164/g0naee68
Pages: 1-24

participantes foram escolhidos para a realização de entrevistas, no caso, são sete entrevistados. Entre as perguntas abordadas estão,

> - Exploração da Experiência: "Como você descreveria sua experiência ao utilizar jogos digitais durante as aulas?"
>
> - Influência no Aprendizado: "De que maneira você considera que os jogos digitais e outras ferramentas tecnológicas afetam seu processo de aprendizagem?"
>
> - Experiências Significativas: "Você poderia compartilhar algum momento específico em que sentiu que um jogo digital contribuiu significativamente para sua compreensão de um tema ou conceito?"
>
> - Comparação com Métodos Tradicionais: "Qual é sua opinião sobre o uso de tecnologias educacionais em comparação com as abordagens de ensino mais convencionais?"
>
> - Co-design: "Você sentiu que teve algum impacto em sala de aula?"
>
> - Sugestões de Melhoria: "Existe alguma recomendação que você gostaria de oferecer para aprimorar a integração de tecnologias no processo de aprendizagem?". (2024, p. 33)

Entre as respostas da entrevista, evidenciou-se o interesse dos estudantes em participar de atividades diferentes da rotina escolar. O fato de experimentarem aulas inovadoras, distantes da repetição das atividades tradicionais, gerou engajamento positivo. Um dos estudantes relatou que, ao introduzir o jogo, “todo mundo acabava querendo prestar atenção até chegar na sua vez de jogar. Havia discussões sobre construções e todos estavam atentos às explicações” (MENEZES, 2021, p. 64-65).

Em conclusão, o estudo de Menezes destaca o uso de jogos digitais, como Civilization VI, em sala de aula como ferramenta educacional inovadora e eficaz. Ao transformar conceitos como a formação das primeiras cidades e a emergência do Estado em experiências práticas e imersivas, os educadores podem criar ambientes de aprendizagem que estimulam a participação ativa e a agência dos alunos (MENEZES, 2021, p. 55).

De forma complementar, Guilherme Campagnacci Polidoro (2019) utilizou Civilization VI como recurso didático na educação básica em seu Trabalho de Conclusão de Curso, intitulado “Jogos Eletrônicos e o Ensino de História”. Com base nas abordagens da Pedagogia Histórico-Crítica, Didática Histórico-Crítica e da dialética pedagógica, o autor buscou evidenciar “o papel de prática social inicial e ponte para o conhecimento científico que os jogos têm na vida dos educandos, na construção de seu universo imaginativo histórico” (POLIDORO, 2019, p. 5).

Na pesquisa de Polidoro, foram analisados diversos jogos, incluindo Civilization VI, e entrevistados vinte estudantes com idades entre quinze e dezessete anos, matriculados nas turmas A, B e C do primeiro e segundo ano do Ensino Médio no Colégio João XXIII. Foram aplicadas cinco perguntas, elaboradas para permitir respostas livres, embora tendessem a direcionar respostas comuns para facilitar a análise (POLIDORO, 2019, p. 19-20).

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 06/12/2025 - **Accepted:** 06/12/2025
Vol: 21.03
DOI: 10.61164/g0naee68
Pages: 1-24

> 1) Qual desses jogos foi o mais impactante em sua vida?
>
> 2) Se lembrasse de uma parte específica destes jogos, qual seria e porquê?
>
> 3) Você lembra de ter pensado nesse jogo quando o professor de história passou algum conteúdo da matéria que ele aborda? Qual foi a sensação?
>
> 4) Você conseguiria me citar mais algum jogo que acredita ter ligações com a matéria de história, e que te auxilia na visualização do que estudou ou estudará?
>
> 5) Você acredita que elementos que foram apresentados pelo (os) jogo (os) aqui perguntados como figurinos, objetos, sons e conceitos te ajudam a entender melhor a época estudada? Justifique.

Entre as respostas obtidas nas entrevistas, foi notada a presença de Civilization VI em dois momentos. Na primeira pergunta, apenas dois estudantes citaram a série Civilization (III e VI) como a mais impactante em suas vidas. Na segunda questão, dois entrevistados mencionaram lembranças específicas relacionadas a Civilization VI, narrando, mais precisamente, duas vitórias. Segundo o qual,

> Uma entrevistada narra que quando construiu uma de suas cidades na fronteira com o Império Indiano, recebeu um "ultimato" (dentro do jogo, seria um solicitação final de entrega de algo, sob ameaça de guerra. Nesse caso, a entrega requerida era da cidade citada) deste mesmo império. Negando o pedido, teve guerra declarada, onde por meio disso acabou dominando todo o império inimigo que era mais fraco em força militar. Essa experiência foi citada como "engraçada" pela aluna entrevistada, pois "foi estranho ver o Gandhi (líder do Império Indiano no jogo) me ameaçando" (POLIDORO, 2019, p. 24).

A resposta da estudante à segunda questão evidencia seu conhecimento prévio sobre o personagem histórico Gandhi e o estereótipo de passividade a ele associado. Quando questionada pelo pesquisador Polidoro (2019) sobre o motivo de considerar o personagem "engraçado", a estudante respondeu: "porque ele era todo 'da paz', né?". Esse tipo de conhecimento prévio, segundo Maria Auxiliadora Schmidt (1999, p. 148), refere-se ao fato de que "o aluno já tem um vocabulário histórico de uso cotidiano, adequado para descrever situações da realidade em que ele vive". Tal conhecimento se desenvolve a partir das interações no contexto social e cultural dos estudantes, de modo que cada um possui um certo grau de compreensão prévia sobre o presente e o passado.

No exemplo citado, a resposta da estudante representa um conjunto de informações construídas a partir de suas próprias experiências sociais e interações, consideradas "marcos iniciais e assimiladores, que podem dar significado aos conteúdos históricos" (SCHMIDT, 1999, p. 148).

A análise dos trabalhos científicos revela aspectos positivos do uso de Civilization VI no Ensino de História, destacando seu potencial para promover engajamento, romper com o ensino tradicionalista e repetitivo, explorar conhecimentos prévios e fortalecer a aprendizagem histórica. Trata-se, portanto, de

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 06/12/2025 - **Accepted:** 06/12/2025
Vol: 21.03
DOI: 10.61164/g0naee68
Pages: 1-24

uma ferramenta didática enriquecedora, capaz de proporcionar experiências significativas de exploração de períodos e eventos históricos. Cabe enfatizar que Civilization VI atua como um potencializador do aprendizado histórico, oferecendo suporte para a produção de sentidos históricos, sem, entretanto, substituir as aulas tradicionais de História.

7. Conclusão

De modo geral, os jogos digitais com temática histórica, como Civilization VI, estimulam os jogadores a compreender e refletir sobre a História. As informações presentes no jogo possibilitam que os estudantes adquiram conhecimento histórico e desenvolvam consciência histórica a partir das representações que o jogo simula. Esse efeito foi evidenciado na revisão literária realizada nesta pesquisa.

A análise da literatura indica que os relatos de experiências com o uso prático de Civilization VI nas aulas de História apontam resultados positivos. Mesmo quando comparados a outros jogos digitais, os estudos demonstram que Civilization VI favorece o engajamento dos estudantes e promove a construção de conhecimento histórico de forma significativa, envolvente e interativa, superando limitações do ensino tradicional.

A pesquisa permitiu identificar as potencialidades do jogo como recurso pedagógico para simulação e representação histórica. Civilization VI não apenas oferece um repositório de referências históricas, mas também proporciona uma narrativa interativa que permite ao jogador interpretar e experimentar o tempo histórico. Assim, o jogo atua como instrumento de produção de sentidos históricos, transformando o aprendizado em uma experiência imersiva.

Sendo a sexta versão da franquia, Civilization VI incorpora recursos aprimorados, com maior representatividade histórica, sem perder os elementos originais que definem a série. Trata-se de um jogo de turnos cujo objetivo central é construir um império próspero e resiliente frente aos desafios do jogo. As referências históricas presentes no jogo contribuem para o processo de formação de sentidos históricos, permitindo aos jogadores experimentar diferentes períodos, vivenciar eventos e trabalhar conceitos relevantes da História.

Jogos com temáticas históricas podem ser aliados valiosos na promoção do pensamento crítico e da consciência histórica dos estudantes. Nesse processo, o papel do professor é fundamental, seja no planejamento das atividades, seja na mediação do conhecimento. O simples ato de jogar não garante aprendizado; é necessária uma intervenção docente que transforme a experiência lúdica em aprendizado historicamente confiável e significativo.

Por fim, considerando as potencialidades educativas demonstradas nesta pesquisa, é possível concluir que Civilization VI, assim como outros jogos digitais, oferece contribuições relevantes para o Ensino de História. O jogo se destaca por inovar no ensino, envolver os estudantes e proporcionar novas formas de aprendizagem, tornando-se uma ferramenta complementar ao currículo tradicional, especialmente em um contexto no qual os jogos digitais são cada vez mais presentes na vida dos jovens.

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 06/12/2025 - **Accepted:** 06/12/2025
Vol: 21.03
DOI: 10.61164/g0naee68
Pages: 1-24

Referências

ANDRADE, Fabiano Viana. Ensino de história frente às tecnologias digitais: um olhar sobre a prática. **Revista História Hoje**, v. 7, n. 14, p. 172-195, 2018. Disponível em: https://rhhj.anpuh.org/RHHJ/article/view/363. Acesso em: 5 dez. 2025.

ARRUDA, Eucídio P. **Jogos digitais e aprendizagens: o jogo Age of Empires III desenvolve ideias e raciocínios históricos de jovens jogadores?.** Tese, Doutorado em Educação. Belo Horizonte: UFMG, 2009. Disponível em: https://repositorio.ufmg.br/server/api/core/bitstreams/7dc55ce5-8e2c-4534-9e29-a0e2c6d14104/content. Acesso em: 5 dez. 2025.

BIANCHESSI, Cleber; MENDES, Ademir. Ensino de história por meio de jogos digitais: Relato de aprendizagem significativa com games. **Revista Tempos e Espaços em Educação,** v. 12, n. 29, p. 13, 2019. Disponível em: https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8640926.pdf. Acesso em: 5 dez. 2025.

BORGES, Ângelo Aparecido Soares. **Ensino de história e tecnologias digitais: desafios, limites e potencialidades do uso de diferentes plataformas na aprendizagem histórica**. Orientador: Jairo Carvalho do Nascimento. 260f. 2024. Dissertação (Mestrado Profissional), Programa de Pós-Graduação. Disponível em: https://saberaberto.uneb.br/bitstreams/4c89d1dc-bc9f-4611-883d-b9dd1df1e3a1/download. Acesso em: 5 dez. 2025.

FIRAXIS GAMES. **Sid Meier's Civilization VI**. New York: 2K Games, 2016. 1 jogo eletrônico.

FREITAS, I. P. T. D. de; PEREIRA, N. C. N. Ensino de História: o uso das tecnologias digitais no desenvolvimento da aprendizagem histórica. **Ensino em Perspectivas**, [S. l.], v. 2, n. 2, p. 1–16, 2021. Disponível em: https://revistas.uece.br/index.php/ensinoemperspectivas/article/view/4947. Acesso em: 23 out. 2025.

GIACOMONI, M. P.; PEREIRA, N. M. **Jogos e ensino de história**. Porto Alegre, RS: Evangraf, 2013. Disponível em: https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/174705/001065511.pdf. Acesso em: 5 dez. 2025.

GRZYBOWSKI, L. G. O ensino de História na era digital: Os games para além da gamificação. Recife: **Revista de Pesquisa Histórica** - CLIO, 2022. Disponível em: https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8499437.pdf. Acesso em: 5 dez. 2025.

MEIO & MENSAGEM**. Indústria global de games atingirá US$ 188,8 bilhões em 2025**. [S.l.]: Meio & Mensagem, 15 set. 2025. Disponível em: https://www.meioemensagem.com.br/marketing/industria-global-de-games-atingira-us-1888-bi-em-2025. Acesso em: 21 out. 2025.

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 06/12/2025 - **Accepted:** 06/12/2025
Vol: 21.03
DOI: 10.61164/g0naee68
Pages: 1-24

PEDROSA, Stella Maria Peixoto de Azevedo; SOARES, Kauan Pessanha. Sobre Dewey, jogos digitais e ensino de História. **Revista Diálogo Educacional**, [S. l.], v. 19, n. 62, 2019. DOI: 10.7213/1981-416X.19.062.AO03. Disponível em: https://periodicos.pucpr.br/dialogoeducacional/article/view/25119. Acesso em: 23 out. 2025.

PESQUISA GAME BRASIL. [Página inicial]. São Paulo: PGB, c2025. Disponível em: https://www.pesquisagamebrasil.com.br. Acesso em: 21 out. 2025.

POLIDORO, G. C. **Jogos eletrônicos e o ensino de História**. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em História) – Instituto de Ciências Humanas, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2019. Disponível em: https://www2.ufjf.br/historia/files/2020/04/Guilherme-Campagnacci-Polidoro-Jogos-Eletrônicos-e-o-Ensino-de-História.pdf. Acesso em: 5 dez. 2025.

ROCHA, Eliando Salvador da. **Jogos digitais e ensino de história: simulações vídeo lúdicas como campo de possibilidades pedagógicas**. 2025. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de História) – Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, [Vitória da Conquista], 2025. Disponível em: https://www2.uesb.br/ppg/profhistoria/wp-content/uploads/2025/04/Dissertacao-final.pdf. Acesso em: 5 dez. 2025.

RÜSEN, Jörn. Como dar sentido ao passado: questões relevantes de meta-história. **História da Historiografia: International Journal of Theory and History of Historiography**, v. 2, n. 2, p. 163-209, 2009. Disponível em: https://www.redalyc.org/pdf/5977/597769322009.pdf. Acesso em: 5 dez. 2025.

SANTOS, B. L., ARRUDA, E. P. Civilization VI: a Inteligência Artificial como mediadora lúdica em jogos digitais. In: LUCENA, S., NASCIMENTO, M. B. C., SORTE, P. B., eds. **Pesquisas em educação e redes colaborativas** [online]. Ilhéus: EDITUS, 2023, pp. 109-132. Disponível em: https://repositorio.ufmg.br/server/api/core/bitstreams/32da02a7-e001-4496-b897-d5248dee62c1/content. Acesso em: 5 dez. 2025.

SANTOS, Fernando Brito dos. A utilização de videogames no ensino de história no cariri cearense: possibilidades e desafios a partir da análise dos jogos Civilization VI e Assassin's Creed III. **Revista Tópicos**, v. 3, n. 23, p. 1-16, 2025. Disponível em: https://revistatopicos.com.br/artigos/a-utilizacao-de-videogames-no-ensino-de-historia-no-cariri-cearense-possibilidades-e-desafios-a-partir-da-analise-dos-jogos-civilization-vi-e-assassin-rsquo-s-creed-iii. Acesso em: 5 dez. 2025.

SCHMIDT, Maria Auxiliadora. Construindo conceitos no ensino de história: a captura lógica da realidade social. **História & Ensino**, [S. l.], v. 5, p. 147–164, 1999. DOI: 10.5433/2238-3018.1999v5n0p147. Disponível em: https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/histensino/article/view/12443. Acesso em: 5 dez. 2025.

SILVA, Danilo Américo Pereira et al. Jogos digitais no ensino de história: limites e possibilidades. **Revista Tópicos**, v. 2, n. 8, p. 1-17, 2024. Disponível em:

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 06/12/2025 - **Accepted:** 06/12/2025
Vol: 21.03
DOI: 10.61164/g0naee68
Pages: 1-24

https://revistatopicos.com.br/artigos/jogos-digitais-no-ensino-de-historia-limites-e-possibilidades. Acesso em: 5 dez. 2025.

SOUSA, Ítalo Pereira de; ALBUQUERQUE, Mariana Zerbone Alves de. NATIVOS DIGITAIS E JOGOS: UMA NOVA ABORDAGEM PARA O ENSINO DE HISTÓRIA NO SÉCULO XXI. **Convergências: estudos em Humanidades Digitais**, [S. l.], v. 1, n. 5, p. 313–334, 2024. DOI: 10.59616/cehd.v1i5.1153. Disponível em: https://periodicos.ifg.edu.br/cehd/article/view/1153. Acesso em: 23 out. 2025.

TORRES, Raynara Escala Ribeiro; MARINHO, Cristiane Moraes. Revolucionando o ensino de história - O papel dos jogos digitais no ensino fundamental II e ensino médio . **Revista Cacto - Ciência, Arte, Comunicação em Transdisciplinaridade Online**, [S. l.], v. 5, n. 1, p. e25007, 2025. DOI: 10.31416/cacto.v5i1.1149. Disponível em: https://revistas.ifsertaope.edu.br/index.php/cacto/article/view/1149. Acesso em: 10 out. 2025.

TELLES, Helyom; ALVES, Lynn. Ensino de História e videogame: problematizando a avaliação de jogos baseados em representações do passado. **Anais do Seminário de Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação**, 2015. Disponível em: https://www.revistas.uneb.br/sjec/article/view/1254/865. Acesso em: 5 dez. 2025.