



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS MINISTRO ALCIDES CARNEIRO - V
CENTRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E SOCIAIS APLICADAS
DEPARTAMENTO DE RELAÇÕES INTERNACIONAIS
GRADUAÇÃO EM RELAÇÕES INTERNACIONAIS**

HALLYSON ANGELO CORDEIRO JÚNIOR

**SISTEMA INTERNACIONAL – UMA FERRAMENTA DE APLICAÇÃO DE
CASOS EM SALA DE AULA**

JOÃO PESSOA – PARAÍBA

2021

HALLYSON ANGELO CORDEIRO JÚNIOR

**SISTEMA INTERNACIONAL – UMA FERRAMENTA DE APLICAÇÃO DE
CASOS EM SALA DE AULA**

Trabalho de Conclusão de Curso (artigo) apresentado ao Departamento de Relações Internacionais da Universidade Estadual da Paraíba como requisito parcial à obtenção do título de bacharel em Relações Internacionais.

Orientadora: Profa. Dra. Cristina Carvalho Pacheco

JOÃO PESSOA – PARAÍBA

2021

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

C794s Cordeiro Júnior, Hallyson Angelo.
Sistema internacional [manuscrito] : uma ferramenta de aplicação de casos em sala de aula / Hallyson Angelo Cordeiro Junior. - 2021.
35 p.

Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Relações Internacionais) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Ciências Biológicas e Sociais Aplicadas, 2021.
"Orientação : Profa. Dra. Cristina Carvalho Pacheco, Coordenação do Curso de Relações Internacionais - CCBSA."

1. Casos de ensino. 2. Aprendizagem ativa. 3. Problem based learning. 4. Ensino das Relações Internacionais. 5. Jogo. I. Título

21. ed. CDD 327

HALLYSON ANGELO CORDEIRO JÚNIOR

**SISTEMA INTERNACIONAL – UMA FERRAMENTA DE APLICAÇÃO DE CASOS
EM SALA DE AULA**

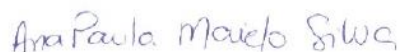
Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Relações Internacionais da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de bacharel em Relações Internacionais.

Aprovada em: 28 / 05 / 2021.

BANCA EXAMINADORA



Cristina Carvalho Pacheco (Orientadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Ana Paula Maielo Silva
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Saulo Felipe Costa
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

À minha família, pelo irrestrito apoio na luta pelos meus objetivos, ao povo paraibano pelo sustento desta grande Instituição de ensino e a todos os bons amigos que fiz nesta terra, DEDICO.

AGRADECIMENTOS

As linhas de dedicatória deste trabalho são de agradecimento por todos que de alguma maneira, estiveram presentes em minha trajetória. Sou extremamente grato à minha família, por desde sempre me mostrar o valor da educação e me incentivar nos estudos. Pelas grandes pessoas que apareceram em minha trajetória e me deram forças e oportunidades para que aqui eu chegasse.

Aos meus pais Catiane Rodrigues e Hallyson Cordeiro por não medirem esforços, estarem ao meu lado, acolherem os meus objetivos e abraçarem a ideia de me manter há mais de 1.500 km de casa. Minha vó, Odeilde Rodrigues, que se fez presente com amor e carinho em toda a minha vida. À minha irmã, a quem eu muito amo, Thayane Rodrigues e as minhas tias Taíse Oliveira e Michela Rodrigues. Estendo à Elena Maria, Eduardo Miguel, Maria Eduarda, Vitor Emanuel, Neudson Pereira e toda a família Souza, que me acolheu por três anos em Goiânia – GO durante meu ensino médio. Ao meu amado amigo de quatro patas, Oliver Patrick, por transbordar amor somente por estar ao meu lado (ou nos meus pés). A toda a minha grande família (tias, tios, primas, primos, avós e bisavós), eu amo vocês.

Aos amigos presentes: Júlia Granja, Karolinn Mascarenhas, Flávia Rodrigues, Barthira Peixoto, Saulo Felipe, Cletiane Medeiros, Quéren-Hapuque, Patrícia Peixoto, Cinara Andrade, Neuza Marques, Marcionila Fernandes, Máxia Lidyan, Daniel Ferreira, Ewerton Santos, Duda Perez, Marina Queiroz, Letícia Montenegro e os colegas do curso. Aos professores que deixaram marcas positivas nesta minha formação, a quem tenho admiração e respeito: Ana Paula Maielo, Cristina Pacheco, Saulo Felipe, Marcionila Fernandes, Luiza Rosa, Matheus Guimarães, Ana Claudia Annegues, Jailto Filho, Eneida Gurgel, Ana Beatriz Leite e aquelas com quem tive a oportunidade e privilégio de trabalhar: Elia Alves, Gabriela Gonçalves e Raquel Melo. Estendo os agradecimentos a Marconi Rates, pela revisão e comentários acerca do jogo. São muitos amigos e pessoas queridas que sempre me confortaram nesses quatro anos distante de casa. Em nome de Vó Emília, Pai Tino e Vó Maria agradeço a todos que rezaram ou torceram por mim durante esta jornada.

Não poderia passar despercebido os servidores da UEPB, aqui representados por Sandra Maranhão, Niedja Melo, Mariana Nóbrega e Nayara Rosas, que sempre contribuíram com exímio trabalho em prol dos docentes e discentes de nossa universidade.

Aos amigos do trabalho, que nesta reta final me deram gás para concluir esta etapa e me ensinam a cada dia sobre profissionalismo, dedicação e respeito: Paulo Costa, Dimas Gomes e Penina Oliveira.

Sou grato à todas as professoras e professores que tive na vida. Destaco as inspirações que tive durante meu ensino médio no Colégio Estadual Amália Hermano Teixeira. Cito aqui a dedicação e força de Winnie Raquel Rodrigues (*in memoriam*), uma inspiração à educação pública de qualidade, uma entre as mais de 400 mil vítimas da COVID-19, que devastou famílias em nosso país. A todos, meus mais sinceros sentimentos.

Dedico este trabalho ao povo paraibano, em reconhecimento pela grande instituição Universidade Estadual da Paraíba, que apesar de percalços (infelizmente) hoje inerentes às instituições públicas triunfa com a vitória de seus estudantes. Dedico também a todos que estão inseridos em iniciativas da sociedade civil para combate à pandemia, com destaque ao Unidos Pela Vacina (Grupo Mulheres do Brasil e Luiza Trajano) pelas conquistas e perseverança na luta para salvar vidas. Por um Sistema Único de Saúde cada vez mais forte e atuante.

Por fim, sou grato à Deus por iluminar meus caminhos, me conceder força de vontade e dedicação durante minhas jornadas.

Sumário

1. INTRODUÇÃO	8
2. COMO FUNCIONA O JOGO SISTEMA INTERNACIONAL	11
2.1 O jogo	13
2.2 Regras do jogo.....	13
2.3 Capacidades de Ações	15
2.4 Movimentos do jogo	17
2.5 Ritos do jogo	18
3. SISTEMA INTERNACIONAL, COMO APLICAR?	21
3.1 Desenvolvimento da aplicação.....	21
3.2 Materiais necessários	21
3.3 Roteiro de Aplicação	22
3.3.1 Exposição geral das regras (tempo previsto: 3 minutos)	22
3.3.2- Preparação do espaço físico e divisão dos alunos (tempo previsto 2 minutos)	22
3.3.3 Rodada introdutória – Preparação (tempo previsto: 24 minutos).....	22
3.3.4 Ação (tempo previsto: 56 minutos)	23
3.3.5 Avaliação da aplicação (tempo previsto: 12 minutos)	23
4. SISTEMA INTERNACIONAL – SUGESTÃO CASO: O USO DO LINKEDIN NAS TENSÕES CHINA X EUA.....	24
4.1 O caso escolhido.....	26
4.2 Condução da avaliação.....	27
5 CONCLUSÃO.....	29
Referências:	32

SISTEMA INTERNACIONAL: UMA FERRAMENTA DE APLICAÇÃO DE CASOS EM SALA DE AULA

RESUMO

Elaborado como um jogo em um projeto de extensão descrevemos aqui Sistema Internacional como uma ferramenta voltada à sala de aula que une aprendizagem ativa, casos de ensino e *problem-based learning*. O tripé se alia à ritos encontrados em simulações já presentes no ensino das RI, com o aluno como tomador de decisão, aqui, em uma micro representação do Sistema Internacional com objeto central de discussão definido pelo professor com o caso de ensino a ser utilizado como recurso de ensino. Após uma explanação do aparato teórico utilizado na construção é apresentada uma descrição geral do jogo, com regras e movimentos para que, posteriormente, seja apresentada ao professor(a) como utilizar a ferramenta e na sequência, um modelo de caso aplicado à ferramenta desenvolvida. Na conclusão são apresentadas expectativas de uso e outras adaptações possíveis.

Palavras-chave: Casos de Ensino; Simulação; Aprendizagem Ativa; Problem Based Learning; Ensino das RI; Jogo.

INTERNATIONAL SYSTEM: A TOOL TO APPLY CASE STUDIES IN CLASSROOM

ABSTRACT

Constructed as a game in an Extension Project we will describe International System as a tool for classroom that is include active learning, case studies and problem-based learning. The tripod allies to rites finding in simulations already present in IR teach, with the student as a decision maker, here in a micro representation of the International System with the central focus of discussion defined by teacher with the case study. After an explanation of theoretical basis used at the construction we present on general description the game with rules, movements and further, we present to teacher how to use the tool and a model of case study applied to the tool developed. On conclusion we present expectations of use and possible adaptations.

Keywords. Case study; Simulation; Active learning; Problem based learning; IR teach; Game.

1. INTRODUÇÃO

Constantes desafios no futuro da educação impulsionam os que ensinam a buscar novas ferramentas que dialoguem com a nova realidade e prepare estudantes com habilidades úteis para suas carreiras neste cenário – desenvolvimento tecnológico, exigência de competências de versatilidade e solução de problemas. O trabalho do professor vai ao encontro da necessidade de propor

situações que possam estimular, nos estudantes, atitudes de descoberta como consequência de problemas, para que tenham a oportunidade de formular perguntas diante da complexidade da vida e da multiplicidade de informações que os bombardeiam cotidianamente. (LOPES; ANDRADE; CHAVES, 2016).

A pedagogia em geral não costuma ser o enfoque de muitos profissionais que ensinam na educação superior e esta falha, assim por dizer perpassa desde o professor enquanto figura quanto a instituição, uma vez que “não há uma política nacional de formação continuada para docentes que atuam na educação superior.” (FÁVERO; PAGLIARIN, 2021), deste modo, não é incomum que grande parte dos docentes reproduza o que aprendeu, em uma estrutura de professor emissor e aluno receptor que prioriza avaliações ineficazes a este novo contexto por serem limitadas a um “recall” da informação ou fato transmitido anteriormente (DUCH et. al, 2001, p 4). Com o objetivo de preencher lacunas aplicações metodológicas como a que será descrita neste trabalho se apresentam como um pontapé direcionador ao desejo docente de maximizar o poder transformador das aulas.

Uma das formas de transformação nos anos recentes tem sido a utilização de ferramentas de aprendizagem ativa, de jogos, simulações e casos de estudo, como forma de engajar os alunos nessa nova realidade e prepará-los para ter maior versatilidade e capacidade decisória em suas profissões. Neste trabalho, será apresentada a adaptação de um jogo desenvolvido durante o Projeto de Extensão ENSINOLAB laboratório de simulação e aprendizado ativo no ensino das relações internacionais: Estudos de caso, simulações e jogos como instrumentos de ensino, onde fui bolsista durante três cotas diferentes, no período 2016-2019.

O esforço para a construção deste jogo, aqui denominado “Sistema Internacional: uma ferramenta de aplicação de casos em sala de aula”, na

perspectiva do aluno se mostra um jogo capaz de estimular o alunado durante as aulas e trazer à RI métodos de ensino (simulações e casos de ensino) já utilizados em outras áreas do conhecimento, a citar direito e cursos da área da saúde¹.

Ao propor a aplicação deste jogo com utilização do caso de ensino, espera-se usar o imaginário e a representação com o objetivo pedagógico, aliadas a vivência de sala de aula, na vida adulta, impactando positivamente no desenvolvimento dos discentes, não apenas na absorção do conteúdo proposto *per si*, mas também nas relações interpessoais e sociais do ambiente sala de aula, uma vez que jogos e brincadeiras que envolvem o imaginário, o “faz de conta” no âmbito da pedagogia comprovadamente possuem “eficácia para promover o desenvolvimento cognitivo e afetivo-social” (BOMTEMPO, 2017).

Deste modo, o trabalho foi desenvolvido com enfoque no professor com o objetivo de fornecer uma ferramenta pedagógica que sirva ao docente como um fio condutor para introduzir ou apresentar um conteúdo ou discussão em sala de aula com utilização de um Caso. A ferramenta foi desenvolvida por um aluno que no decorrer de sua graduação esteve por 03 anos em contato direto com docentes no desenvolvimento e teste de metodologias ativas ao tempo em que participou de diversas atividades enquanto aluno bolsista do projeto, gerando uma sensibilidade à temática por observar e participar cotidianamente de atividades que englobaram o tema.

É possível encontrar uma gama de soluções criativas para utilizar em sala de aula, estudos e conceitos que podem embasar o uso de ferramentas como a apresentada neste trabalho. Gamificação “*game-based mechanics, aesthetics, and game-thinking to engage people motivate action, promote learning, and solve problems*”² (KAPP et. al, 2012) é utilizada como base inicial, contudo, por apresentar uma estrutura completa do jogo em sua versão inicial, decidiu-se não abordar esta linha, mas sim o *game-based learning* (GBL) onde jogos “*can be*

¹ Em sua maioria em projetos de extensão, a citar iniciativas como Audiência Simulada Trabalhista (UNIFIL), Simulação Realística em Saúde (UFC) e o MUNDI Modelo Universitário de Diplomacia (UEPB).

² “Mecânica, estética e pensamento baseado em jogos para engajar pessoas, motivar ações, promover ensino e resolver problemas.” (tradução do autor).

designed to potentiate the training process through a virtual world promoting the social interaction and competencies development.”³ (SOUSA; ROCHA, 2019)

Jogos são utilizados cada vez com maior frequência no ensino das RI (ASAL, 2005) e auxiliam os alunos a compreender e clarificar teorias relativamente complexas. Em geral, o maior custo que envolve um jogo está no seu preparo. (ASAL *et al*, 2013). Para que seja bem sucedido, é essencial que os estudantes participem, tenham interesse, liderança e motivação. Uma vez escolhido um jogo que faça boas conexões com um tema ou teoria específicos, seu potencial fica latente. Mas se um jogo requer preparação, boa conexão com a temática escolhida e só funciona se houver engajamento e motivação por parte dos alunos, por que ainda assim utilizá-lo em detrimento da já consolidada aula tradicional? Porque os jogos permitem que os alunos tenham a oportunidade de exercitar outras habilidades adormecidas no ensino tradicional (ASAL *et al*, 2013). Estudos empíricos acerca dos jogos apontam para resultados positivos no incremento de habilidades analíticas e do desenvolvimento de uma visão mais complexa acerca do mundo (SHELLMAN; TURAN, 2006).

O jogo trazido para o uso em sala de aula incorpora casos como um “recurso de ensino” com propósito de “estabelecer uma estrutura de discussão e debate entre os estudantes” Robert. K. Yin (2001). Contudo, o avanço do debate metodológico acerca do uso de casos em sala de aula, nos fez optar por delimitar na ferramenta a utilização de caso de ensino⁴, práticas inspiradas no *Problem Based Learning* (PBL) onde segundo DUCH *et. al* (2001), “*complex, real-world problems are used to motivate students to identify and research the concepts and principles they need to know to work through those problems*”⁵ e

³ “Podem ser desenhados para potencializar o processo de aprendizado através de um mundo virtual promovendo interação social e desenvolvimento de competências.” (tradução do autor).

⁴ Adota-se a nomenclatura caso de ensino, proposta por LAMY em SMITH; HADFIELD; DUNNE (2012) posto que em um caso de ensino, os alunos incorporam situações pré-definidas e são estimulados a desenvolver habilidades como análise, descrição, previsão e prescrição. Diferenciam-se de um estudo de caso porque (GOLICH, 2000): 1. fornecem descrições detalhadas de questões e fatores que ajudam a moldar a tomada de decisão em política externa; 2. os estudantes são supridos com exemplos de como a teoria pode ser utilizada para explicar e compreender complexas questões internacionais; 3. os estudantes são colocados em situações de tomada de decisão e são estimulados a tomar decisões difíceis; 4. os estudantes recebem a oportunidade de avaliar a tomada de decisão e sugerir modos de melhorar o processo de tomada de decisão e o resultado político.

⁵ “problemas reais e complexos do mundo são usados para motivar alunos a identificar e pesquisar conceitos e princípios que precisam saber para trabalhar estes problemas” (tradução do autor).

simulação onde o aluno é estimulado a, nos moldes de exercícios de simulações – “*a realistic, controlled-risk environment where learners can practice behaviors and experience the impacts of decisions*”⁶ (KAPP et. al, 2012) – deliberar sobre questões ao mesmo tempo em que é ator em um Sistema Internacional simulado, com um leque de 6 movimentos possíveis a cada jogada. O elemento mutável do jogo Sistema Internacional é o caso de ensino, trazido pelo professor e que é alinhado de acordo com as aspirações pedagógicas da aplicação.

Na seção a seguir apresento o jogo de uma forma geral e as regras que norteiam os jogadores – independente do caso escolhido pelo professor para aplicar a ferramenta. A seção de número três detalha como preparar a aplicação, incluindo os insumos e condições necessárias, tais como tempo, tamanho da turma etc. Na quarta seção expõe-se um modelo de aplicação com sugestão de um caso inserido nos moldes da ferramenta e na quinta seção são apresentadas disciplinas do currículo de RI nas quais a utilização desta ferramenta é aplicável além de comentários da banca que contribuem com a ampliação do potencial de uso do trabalho.

2. COMO FUNCIONA O JOGO SISTEMA INTERNACIONAL

No jogo “Sistema Internacional” o jogador é representante do Estado, nos moldes da visão externa do Estado moderno (JACKSON; SORENSEN, 2018), onde são envolvidos em um sistema de mútuo reconhecimento de soberania e que atuam como representantes diretos na posição de chefe de estado ou presidente da Organização Internacional que compõe o sistema ali reproduzido.

O objetivo do jogo é servir como um instrumento alternativo de simulação de casos de ensino escolhidos pelo professor afim de promover um ambiente lúdico de interação que possa produzir resultados positivos no processo de ensino-aprendizagem dos discentes.

Não há previsão de imediato trabalho em equipe em nossa aplicação, tampouco o aplicador deve exigir dos alunos esforço na solução do problema, já que na qualidade de representante de uma nação soberana o tomador de decisão é livre para desempenhar o movimento que desejar (dentro da

⁶ “um ambiente realista e de risco controlado onde os alunos podem se comportar e experimentar os impactos de suas decisões.” (tradução do autor).

previsibilidade das regras), podendo este aluno tentar gerar o caos no Sistema com declarações de guerra ou realizar visitas diplomáticas que busquem sanar a situação-problema trazida pelo professor.

Recomenda-se um mínimo de cinco jogadores em cada aplicação do jogo. O elemento comum a qualquer execução é a presença de um presidente da Organização Internacional e demais chefes de estado do país A, B, C, D... e, assim, sucessivamente. Indica-se no máximo 09 jogadores⁷ na função de chefe de estado. Para turmas maiores, pode-se alocar alunos em cargos burocráticos de um país, para que auxiliem o seu chefe de estado na tomada de decisão a depender da Situação-Problema (inspirada no Caso de Ensino objeto da aplicação) em questão⁸.

O roteiro de aplicação se divide em três fases: preparação, ação e avaliação, esta última que se divide em avaliação I e avaliação II, que serão detalhadas nas próximas seções. A preparação é feita pelo professor com a escolha de um caso de estudo condizente com os objetivos pedagógicos da aplicação e confecção dos materiais necessários para o jogo: fichas nas cores laranja, vermelha e verde⁹.

Nota-se que não indicamos a quantidade de fichas por ser um elemento variável em função da quantidade de jogadores. O princípio do jogo é a distribuição desigual de capacidades, de modo que cada jogador fique com uma quantidade diferente de fichas de cada uma das cores, como poderá ser observado mais adiante no detalhamento da aplicação. Feito isso, o professor deve preparar o cartão com a Situação-Problema. Nota-se que o objetivo não é detalhar o Caso, mas apresentá-lo de maneira simples e resumida, de preferência envolvendo diretamente no mínimo dois países (jogadores).

Nesta etapa o professor deve prever os direcionamentos e as possíveis discussões que serão abordadas após a ação, na fase de avaliação. Com isso em mente, deve-se elaborar dois modelos diferentes de questões para discussão com alunos: a avaliação I, imediatamente após ação e a avaliação II, que ocorre

⁷ Nota-se que quanto mais jogadores na função de chefes de estado, mais longa serão as rodadas. Por essa razão sugere-se limitar esse número máximo.

⁸ Exemplo: Se o caso trazido pelo professor é um caso de estudo relacionado a saúde é interessante que um grupo de alunos componha um braço da Organização Internacional com objetivo de cooperação na área, como a Organização Mundial da Saúde no Sistema das Nações Unidas.

⁹ Podem ser feitas de E.V.A. ou semelhante.

na sequência após a exposição do caso motivador da situação problema. Detalhando: Na chamada avaliação I, os alunos terão como base para responder as questões a situação jogada, ou seja, de certa forma, o vivenciado por eles no jogo. Na avaliação II são esperadas respostas que alinhem a situação jogada com o caso de ensino trazido e já apresentado pelo professor, possibilitando o alcance de objetivos pedagógicos. Nesta fase de avaliação é ideal um arquivo para ser exibido ao fim da aplicação que explique detalhadamente o caso, pode ser uma matéria jornalística ou um *powerpoint* visível a todos os alunos.

2.1 O jogo

A partir deste ponto, detalharemos o conjunto de regras e movimentos do jogo, bem como elementos de preparação e materiais necessários.

Inicialmente, Sistema Internacional foi desenvolvido e aplicado em um tabuleiro. Porém, com o propósito de que o projeto garantisse alta capacidade de reprodução em outras instituições com baixo custo de montagem, nos moldes do conhecido *do it yourself* (faça você mesmo), foi adaptado para que a versão apresentada fosse reproduzida sem dificuldades.

Considerando a diversidade no número de alunos nas turmas, disponibilizamos dois modelos de uso da ferramenta: Modelo 01, no qual todos os alunos ocupam a posição de presidente da organização internacional (01 jogador) e todos os demais na posição de chefe de estado, cada um representando um país. No modelo 02, pensado para turmas maiores, é respeitada a organização anterior e os alunos excedentes são colocados na posição de corpo burocrático, distribuído entre os jogadores principais, com o objetivo de atuar como membro do Estado, contudo, possuindo o poder de ação o jogador na posição de chefe de estado/presidente da organização internacional.

2.2 Regras do jogo

De maneira simples, a composição obrigatória para aplicação do jogo são as fichas (em cores e quantidades descritas abaixo) e uma situação-problema, baseada no caso que o professor quer apresentar a sua turma.

Conteúdo:

Fichas amarelas, que significam reservas monetárias, fichas laranjas, que significam desenvolvimento da indústria, fichas vermelhas, que significam exército e fichas verdes, que significam recursos naturais¹⁰. Uma das principais características do jogo é a distribuição desigual de vantagens. Para iniciar a partida o professor deve distribuir os alunos nos cargos de presidente conforme quadro abaixo que definirá também a ordem de jogada, iniciada com a leitura da Situação-Problema pelo presidente da Organização Internacional somente após a jogada de preparação.

Quadro 01- Relação de jogadores.

Jogadores
Presidente da OI
Presidente do País A
Presidente do País B
Presidente do País C
Presidente do País D
Presidente do País E
Presidente do País F (assim sucessivamente)

Fonte: Elaborado pelo autor, 2020.

O próximo passo do professor é distribuir as fichas de capacidades, entregues aos presidentes dos países seguindo o critério de que o mínimo de fichas de uma determinada cor seja 3 e o máximo 6, como exemplificado nos quadros abaixo. O presidente da Organização Internacional recebe a quantidade de fichas de reserva de dinheiro equivalente a quantidade de países no jogo e 5 fichas de exército.

Quadro 02 - Exemplo de distribuição 01.

País A	
Ficha	Quantidade
Amarela	6
Laranja	5
Vermelha	4

¹⁰ Pode-se alterar a cor das fichas ou os tipos de recursos disponíveis na aplicação. Este quesito pode ser adaptado com vias a atender o objetivo pedagógico do uso do jogo em sala de aula.

Verde	3
-------	---

Fonte: Elaborado pelo autor, 2020.

Quadro 03 - Exemplo de distribuição 02.

País B	
Ficha	Quantidade
Amarela	5
Laranja	6
Vermelha	3
Verde	4

Fonte: Elaborado pelo autor, 2020.

A cada jogada o presidente dos países é livre para executar qualquer uma das ações de jogo listadas abaixo e descritas no item 3.2:

- 1 - Renúncia do Tratado;
- 2 - Visita Diplomática;
- 3 - Apoio Militar e/ou Econômico;
- 4 - Declaração de Guerra;
- 5 – Transação Comercial
- 6 - Reunião de Cúpula (obrigatoriamente realizada pelo presidente da OI na abertura do jogo com a apresentação da situação problema).

Circunstâncias que alguém é eliminado do jogo:

1. Zerando a quantidade de fichas de 2 capacidades diferentes em situação de guerra.
2. O presidente da OI em caso de dissolução da organização – após a saída de quatro países membros.
3. Se recusando a ter suas fichas vistoriadas pelo presidente da OI a cada início de rodada¹¹.

2.3 Capacidades de Ações

Personagens e Movimentos:

¹¹ Fica a caráter do docente definir se a vistoria das fichas ocorrerá de forma individual (secreta) ou coletiva (livre acesso à informação entre todos os jogadores).

Cada jogador realiza um movimento por rodada. O jogo é oficialmente aberto pelo presidente da organização internacional (OI) que lê em voz alta a situação-problema e inicia a rodada. Ao fim de cada rodada o presidente da OI tem 1 minuto de fala.

Presidente da OI:

Pode convocar “reuniões de emergência”¹² (ante “declarações de guerra”) individuais, com os países envolvidos no conflito ou mesmo todos os membros e conduzir os trabalhos;

Declarar apoio a algum país durante o rito de preparação para o enfrentamento, porém o apoio é limitado a 1 ficha por conflito declarado¹³.

Ler a Situação-Problema, mediar conflitos e preservar a paz entre as nações.

Realizar no fim de cada rodada uma vistoria para saber se todos os jogadores possuem o número mínimo de Fichas¹⁴ para continuar no jogo e com base no cenário do Sistema Internacional fazer um discurso de no máximo 1 minuto.

Chefe de estado¹⁵:

Denunciar o Tratado da OI (mediante o pagamento de 1 unidade de ficha de Reservas, que é acrescida às fichas da OI).

Visitar outros líderes seguindo o Rito Visita Diplomática.

Declaração de Apoio (Militar, Tecnológico e/ou Reservas), mediante o empréstimo de 1 unidade de ficha do(s) respectivo(s) apoio(s), desde que o presidente que empresta não zere as unidades que possui da ficha que é objeto da ação.

Declarar Guerra seguindo o Rito Declaração de Guerra.

Convocar Reunião de Emergência (restrito ao país que está em iminência de ser atacado, não sendo aplicável ao país que convoca o conflito).

¹² Nota técnica 1: Com a convocação, o evento “declaração de guerra” é interrompido até o fim da reunião. Se qualquer um dos jogadores envolvidos na declaração deixar a reunião, ela é encerrada e o evento “declaração de guerra” continua, exceto se durante a reunião for acordado a suspensão da declaração.

¹³ Nota técnica 2: Ficha(s) cedida(s) pela OI como apoio ao país não retornam a ela. No caso de fichas cedidas por outros países, elas podem ser devolvidas após a finalização do conflito, ficando a cargo de decisão do jogador que recebeu a(s) ficha(s).

¹⁴ Nota técnica 3: O país que zera a quantidade de fichas em duas características diferentes é eliminado do jogo. Se ocorrer no curso da partida, as fichas são retiradas do jogo. Se ocorrer durante um conflito, todas as fichas são entregues ao vencedor do conflito.

¹⁵ Nota técnica 4: Atenção: O presidente poderá fazer apenas um movimento por jogada.

Solicitar uma Transação Comercial.

Trocas de Fichas entre jogadores (transação comercial):

Os presidentes podem trocar fichas entre si (comercializar) caso a troca seja aceita pelo outro jogador e que a transação não faça com que um dos jogadores fique com menos de 1 ficha após a comercialização, ou seja, o jogador só pode fornecer a ficha de determinada característica (Militar, Recursos Naturais ou Exército) na qual ele possua 2 ou mais unidades.

Possibilidades de trocas de fichas:

Fichas equivalentes a recursos naturais podem ser vendidas por fichas equivalentes a indústria e reservas monetárias, enquanto fichas equivalentes à indústria podem ser vendidas por fichas de reservas monetárias enquanto as fichas correspondentes a exército não pode ser comercializadas e as fichas de reserva monetária conseguem comprar todas as demais fichas.

2.4 Movimentos do jogo

Nesta seção descreveremos como os movimentos previstos no jogo devem correr. Observa-se que eventos só podem ser executados pelo presidente na sua jogada e um por vez. A ordem de jogada obedece ao sentido horário, estando o presidente da OI obrigatoriamente como último jogador da rodada. Abaixo, a nomenclatura e descrição de cada movimento realizável conforme regras do jogo.

Renúncia do Tratado:

Na sua jogada, um presidente pode renunciar ao Tratado da OI com efeito imediato e o pagamento de 1 unidade da ficha Reservas. Após a renúncia o presidente não participa das Reuniões de Cúpula ou da Reunião de Emergência (salvo se ele for o alvo de uma Declaração de Guerra.

Visita Diplomática:

Na sua jogada, um presidente pode visitar outro(s), desde que o convite seja aceito no momento que for comunicado. Caso o convite seja recusado, o jogador perde sua chance de ação e o próximo jogador faz sua jogada normalmente. Se o convite for aceito, a reunião ocorre seguindo os Ritos.

Apoio Militar e/ou Econômico:

Na sua jogada, um presidente pode declarar apoio e doar unilateralmente fichas para outro presidente ou mesmo trocá-las, desde que não fique com menos de 1 unidade de ficha durante a troca. Não existe sigilo neste movimento.

Se o Rito de Declaração de Guerra for iniciado, qualquer presidente pode declarar apoio a um dos países no conflito iminente. Após a finalização do rito, a(s) fichas podem ou não ser devolvidas, ficando à cargo do presidente que as recebeu decidir.

Declaração de Guerra:

Na sua jogada, um presidente pode Declarar Guerra (militar ou de recursos naturais) a outro país, desde que siga os Ritos da Declaração de Guerra, descrito a seguir.

Reunião de Cúpula:

O jogador presidente da OI tem 02 minutos de fala e pode apresentar à cúpula questões trazidas pelos países ou observadas no curso da jogada. A reunião ocorre nos moldes de encontros da ONU, podendo ser concedido direito de fala aos demais jogadores, com tempo gerido pelo jogador presidente da organização.

Comercializar:

O presidente em sua jogada anuncia o que deseja comprar e faz uma oferta de quanto pagará pela ficha objeto de compra. O presidente que quiser vender deverá anunciar em voz alta que deseja fazer a troca e então esta é realizada. Caso nenhum jogador demonstre interesse na troca a negociação é considerada fracassada e o próximo presidente joga.

Nota: Durante visitas diplomáticas podem ocorrer comercializações e estas estão incluídas no movimento.

2.5 Ritos do jogo

Os ritos do jogo são resultados dos movimentos e da ação dos jogadores. Aqui, prevemos cenários que podem se desdobrar e como eles devem correr segundo as regras do Sistema Internacional – o jogo.

Rito de Dissolução da OI:

Após a saída de três países da OI, ela é dissolvida e o presidente da OI eliminado da partida. Todas as fichas que estão em posse da OI são divididas entre os dois membros restantes, com critérios definidos por eles.

Rito de Declaração de Guerra:

O Rito de Guerra está dividido em três fases que devem obrigatoriamente contemplar preparação, enfrentamento e declaração de vencedor do conflito.

Na preparação, após o presidente Declarar Guerra (em sua jogada) a um país, ele deve imediatamente especificar o tipo de conflito. Existem dois: Militar ou recursos naturais.

Os dois jogadores e o presidente da OI se direcionam à mesa no centro da sala e neste momento, qualquer presidente que quiser apoiar um dos países no conflito deve declarar publicamente o apoio e ceder no mínimo 1 unidade de ficha a quem recebe seu apoio. O país com iminência de ataque, um terceiro país ou o presidente da OI podem pedir uma “reunião de emergência”. Neste caso, o “rito de guerra” é suspenso até o fim da reunião, que deve ocorrer nos moldes propostos para não prolongar a aplicação.

Caso os esforços de paz não surtam efeito, a guerra será iniciada e com ela a etapa de enfrentamento. A depender do tipo da guerra, os dois presidentes envolvidos no conflito deverão expor suas fichas (ou militar ou de recursos naturais) e o que tiver a maior quantidade da ficha correspondente tipo de conflito é declarado vencedor. Em caso de empate o jogo segue sem perdas a nenhum jogador.

O presidente da OI verifica quem possui a maior quantidade de fichas e para que se declare o vencedor do conflito, o presidente que perder deve pagar 1 unidade da ficha correspondente ao conflito (Militar ou Recursos Naturais) e 1 unidade da Ficha de Reservas ao vencedor. O conflito é encerrado e o jogo retoma a sua sequência normal, jogando o próximo presidente.

Após cada conflito o presidente da OI deve verificar se ambos os jogadores possuem a quantidade mínima de Fichas para continuar no jogo. Na ausência da OI, a verificação é realizada pelo professor.

Rito de Visitas Diplomáticas:

Com a Visita Diplomática os dois presidentes (e o presidente da OI, caso seja convidado) tem 2 minutos à sós em um local isolado da sala. Os demais jogadores não podem participar ou bisbilhotar sob a pena de eliminação do jogo caso não a cumpram.

Rito da Reunião de Cúpula:

É obrigatoriamente realizada no fim da jogada dos presidentes. O presidente da Organização Internacional tem direito a 2 minuto de fala nos moldes das reuniões de organismos internacionais. Espera-se que o discurso seja centrado na situação-problema ou em desdobramentos importantes da rodada.

Rito da Reunião de Emergência:

A Reunião de Emergência pode ser convocada por qualquer um dos membros (e o presidente da OI) no momento da Declaração de Guerra. O Rito de Guerra é interrompido e os dois presidentes envolvidos devem comparecer ao centro da sala na presença do Presidente da OI, que conduz a Reunião afim de evitar o conflito. Não há impedimentos à países que não são membros da OI a participarem de uma Reunião de Emergência se este estiver envolvido no conflito. Os termos definidos na Reunião de Emergência têm efeito de Tratado aos países membros da OI e se desrespeitados, levam a expulsão do país da Organização e o pagamento de 2 Fichas de Reservas à OI.

No modelo de debate, durante a reunião cada presidente tem 30 segundos de argumentação e réplica de 15 segundos cada. Após isso o presidente da OI deve finalizar a reunião perguntando ao jogador que declarou guerra se o conflito deve continuar ou não. Em caso de afirmativo, segue-se o rito de declaração de guerra (enfrentamento).

Rito de Jogada Sem OI:

Caso a OI seja dissolvida o jogo continua e todos os jogadores mantem o direito a uma jogada em ordem sequencial, seguindo o mesmo procedimento já explicado, com exceção da Reunião de Cúpula, que é extinta do Jogo. Cabe ao professor verificar se todos os presidentes estão com a quantidade mínima de fichas.

3. SISTEMA INTERNACIONAL, COMO APLICAR?

Neste tópico será exposta a estrutura técnica de aplicação na perspectiva do professor com materiais necessários para que o jogo seja utilizado em sala de aula. Para utilização de um guia com regras convém disponibilizar previamente aos alunos os tópicos entre 2.3 e 2.5 da seção anterior.

3.1 Desenvolvimento da aplicação

Deve-se ter em mente a quantidade de alunos na turma em que o jogo será utilizado e o objetivo pedagógico do jogo para escolher o modelo a ser utilizado.

Feito isso, o professor deve escolher um caso para ser utilizado na plataforma como gerador da situação-problema e as perguntas que guiarão o debate na avaliação I, a exposição resumida do caso e as perguntas a serem respondidas na avaliação II. Sugere-se utilização de um formulário do Google ou outras plataformas de questionário para as etapas de avaliação. Na elaboração da situação problema o ideal é que nomes reais de países envolvidos sejam alterados ou ocultados para que os alunos não atribuam valor a suas posições durante a aplicação. O caso deve envolver direta ou indiretamente dois países, por exemplo: os presidentes dos Brasil e da França ou uma empresa de nacionalidade britânica com atuação no Peru.

Em linhas gerais, o caso será o objeto de estudo da aula, contudo, ele será apresentado aos alunos de uma maneira diferente e envolvente, como um problema a ser trabalhado e resolvido por eles enquanto figuras de uma micro representação do Sistema Internacional.

3.2 Materiais necessários

Fichas com 04 cores diferentes que indicarão recursos naturais, indústria, reservas financeiras e exército que serão distribuídas de modo previamente planejado com o objetivo de criar um equilíbrio de fichas entre os jogadores, obedecendo ao mínimo de 03 fichas e máximo de 06 fichas por jogador (exceto o presidente da organização internacional que recebe uma quantidade de fichas já fixada). As fichas são elemento de disputa em caso de o jogador escolher o movimento “declaração de guerra”.

A situação problema deve ser descrita em uma frase que será lida a todos pelo jogador presidente da Organização Internacional e que esteja visível a todos os jogadores, seja em uma folha individual ou em um slide exibido durante toda a ação. Recomenda-se que seja de modo com que os alunos tenham constante contato visual com a situação norteadora das ações e discussões.

3.3 Roteiro de Aplicação

O roteiro exposto abaixo tem como base uma turma com 08 alunos utilizando o Modelo 01. O tempo previsto de aplicação do jogo e discussões é de aproximadamente 1 hora e 40 minutos com as seguintes etapas:

3.3.1 Exposição geral das regras (tempo previsto: 3 minutos)

É feita uma leitura coletiva das regras que já foram previamente entregues aos alunos para sanar eventuais dúvidas sobre os movimentos permitidos.

3.3.2- Preparação do espaço físico e divisão dos alunos (tempo previsto 2 minutos)

Recomenda-se que as carteiras sejam colocadas em círculo e que cada aluno seja atribuído a um país. Neste momento as fichas são distribuídas entre os alunos, o ideal é que cada jogador tenha no mínimo 03 e no máximo 06 fichas de cada cor.

3.3.3 Rodada introdutória – Preparação (tempo previsto: 24 minutos)

Sem que a situação problema seja exposta, no sentido horário, cada jogador deve efetuar um movimento previsto nas regras do jogo, com exceção da “declaração de guerra”. Ao fim da rodada o jogador presidente da organização internacional deve ler a situação-problema e conceder 01 minuto para cada país citado fazer um discurso.

3.3.4 Ação (tempo previsto: 56 minutos)

Após os discursos, no sentido horário, cada jogador deve fazer um movimento em sua jogada. O tempo previsto para cada jogada é aproximadamente 03 minutos. Na jogada os chefes de estado são livres para fazer qualquer movimento descrito nas regras inclusive declarar guerra. O jogador presidente da Organização Internacional deve conduzir os conflitos, como previsto no conjunto de regras já apresentado.

3.3.5 Avaliação da aplicação (tempo previsto: 12 minutos)

Não há vencedores ou perdedores, o jogo é uma simulação do sistema. Deste modo, após a realização das rodadas previstas ou de o professor identificar que o objetivo pedagógico foi alcançado o jogo pode ser finalizado.

a. Com a finalização da aplicação, ainda sentados em círculo o professor deve conduzir um pequeno debate sobre a aplicação, ressaltando movimentos de determinados jogadores ou induzindo o feedback dos alunos. É recomendado que na avaliação I os alunos recebam um pequeno formulário com questões sobre a atuação deles ou respondam algumas questões previamente elaboradas de maneira coletiva.

b. O professor apresenta, de maneira resumida, com uma notícia de jornal ou semelhante o caso que inspirou a aplicação. Espera-se que com a identificação dos reais atores envolvidos os alunos façam relações entre a realidade e a postura de seus colegas durante as jogadas.

c. Após a apresentação do caso é realizada a avaliação II onde os alunos são levados a refletir sobre a situação real e o jogo. O objetivo é que os elementos trazidos com a vivência do problema seja positiva na absorção do conteúdo relacionado ao caso e que a aplicação possibilite a fixação de

conceitos e a correlação com teorias e conteúdo da disciplina onde acontece a aplicação do jogo. Recomenda-se um novo preenchimento de questionário ou realização de debate coletivo para observar até que ponto as novas informações sobre o caso impactariam as decisões dos alunos enquanto tomadores de decisão.

4. SISTEMA INTERNACIONAL – SUGESTÃO CASO: O USO DO LINKEDIN NAS TENSÕES CHINA X EUA

Com o objetivo de exibir a plataforma com um caso atribuído, em 10 de abril de 2020 o autor visitou a página do jornal BBC Brasil¹⁶ na seção internacional e navegou entre as últimas notícias em busca de matérias que relacionavam um conflito entre dois países. Devido contexto em que este trabalho foi escrito, grande parte das notícias davam conta da pandemia do COVID-19 (19 das 20 manchetes exibidas). Para refinar a pesquisa dois países foram escolhidos e o autor utilizou o mecanismo de busca da página citando diretamente dois países: “EUA” e “China”, o que produziu 410 resultados, exibindo as 10 matérias com publicação entre o dia 21 de março de 2020 e 22 de junho de 2019. Seis das dez manchetes estavam diretamente associadas ao coronavírus e 4 faziam menção direta a disputas entre os dois países pesquisados. Um caso envolvendo os dois países foi selecionado pelo autor para servir como base de elaboração da Situação-problema¹⁷ como caso desta aplicação do Jogo.

Para fins de elaboração da proposta abaixo levava-se em consideração uma turma de 08 alunos. O modelo escolhido para esta exemplificação do jogo é o modelo 01, com 07 jogadores chefes de estado dos países aqui nominados de A, B, C, D, E, F e G e um jogador presidente da Organização Internacional. Na etapa preparatória devem ser distribuídas fichas de modo a seguir a quantidade:

¹⁶ <https://www.bbc.com/portuguese/internacional>

¹⁷ Parte do jogo que pode ser descrita como tema de discussão dos jogadores durante a aplicação. É o objeto central de discussão durante a aplicação. Para fins pedagógicos deve ser previamente esquematizada e apresentada pelo professor no início da partida.

Quadro 04 – Distribuição de fichas.

País A	
Fichas	Quantidade
Amarela	6
Laranja	5
Vermelha	4
Verde	3
País B	
Fichas	Quantidade
Amarela	3
Laranja	6
Vermelha	4
Verde	5
País C	
Fichas	Quantidade
Amarela	3
Laranja	5
Vermelha	6
Verde	4
País D	
Fichas	Quantidade
Amarela	3
Laranja	4
Vermelha	5
Verde	6
País E	
Fichas	Quantidade
Amarela	5
Laranja	4
Vermelha	3
Verde	6
País F	
Fichas	Quantidade
Amarela	3
Laranja	6
Vermelha	4
Verde	5
País G	
Fichas	Quantidade

Amarela	4
Laranja	5
Vermelha	6
Verde	3
Organização Internacional	
Fichas	Quantidade
Amarelas	7
Vermelhas	5

Fonte: Elaborado pelo autor, 2020.

4.1 O caso escolhido

Seguindo as instruções pontuadas no início da seção anterior, o nome dos países será ocultado na construção da aplicação. A situação-problema é um caso de utilização da rede social LinkedIn pelo país “A” para recrutar espões do país “B”. O país “B” apresentou à Organização Internacional do jogo a denúncia juntamente com elementos da condenação de um condecorado ex militar de inteligência do país “B” por espionagem após os órgãos locais encontrarem evidências de informações sensíveis que foram enviadas ao país “A” por um militar da reserva. Os dois chefes de estado (jogadores) terão um minuto cada para discursar sobre a acusação apresentada à Organização Internacional.

A situação-problema foi inspirada na denúncia feita pelos Estados Unidos de que a República Popular da China utilizava o LinkedIn para “*seek out potential new American recruits with access to government or commercial secrets*”¹⁸. A acusação foi reportada em diversos meios de comunicação¹⁹ e culminou na condenação de Kevin Mallory, um militar estadunidense ex-funcionário da CIA e da Agência de Inteligência da Defesa - DIA a 20 anos de prisão por espionagem. Mallory “segundo documentos da acusação no Departamento de Justiça dos EUA, concordou em colaborar com agentes chineses, a quem forneceu informações sensíveis e confidenciais” (BBC, 2019). O contato teria acontecido na rede social LinkedIn, comumente utilizada para fins profissionais.

¹⁸ Encontrar novos recrutas estadunidenses em potencial com acesso a segredos governamentais ou comerciais. (tradução do autor, 2021).

¹⁹ “*Exclusive: U.S. accuses China of 'super aggressive' spy campaign on LinkedIn*” (REUTERS, 2018); “*Chinese spies target academics and ex government officials by posing as headhunters on LinkedIn and inviting them to meetings in Beijing to recruit them as assets, former diplomats and intelligence experts reveal*” (DAILYMAIL, 2019).

Na aplicação devem ser ocultadas informações preliminares que não são parte das regras e movimentos do jogo como o nome de países envolvidos na situação e detalhes sobre o caso ser real ou não. A aplicação do jogo segue um estilo de simulação “*roleplaying*” (SMITH; BOYER, 1996) onde o aluno é envolto em uma discussão dentro de uma organização internacional, com o poder de em sua jogada, tomar uma decisão, tendo as informações fornecidas pela situação problema.

4.2 Condução da avaliação

Após a conclusão da aplicação (preparação e ação), deve ser iniciada a Avaliação I para que sejam pontuadas as primeiras impressões dos alunos com a aplicação. Seguem algumas perguntas que podem instigar um debate neste momento:

Quadro 04 - Perguntas da Avaliação I.

<p>P: Após a apresentação da denúncia e fala dos presidentes, você apoiou qual país? Por quê?</p> <p>R:</p>
<p>P: Dada a atual conjuntura política internacional, se este caso fosse verdadeiro, quais países você acredita que estariam envolvidos?</p> <p>R:</p>

Legenda: P= pergunta levada pelo professor. R= resposta do aluno. **Fonte:** elaborado pelo autor, 2020.

Como previsto no roteiro de aplicação, após a Avaliação I o caso é apresentação aos alunos.

Quadro 05 - Apresentação do caso.

<p>Título da Notícia: EUA, Alemanha e França acusam China de usar o LinkedIn para recrutar espões</p> <p>Destaque: Kevin Mallory deverá passar os próximos 20 anos na prisão por espionagem.</p> <p>Informação recortada: Militar americano, ex-funcionário da CIA e da Agência de Inteligência da Defesa - DIA, na sigla em inglês, a principal organização de espionagem militar dos EUA -, Mallory havia sido contatado por um estranho na rede social corporativa LinkedIn</p>

em fevereiro de 2017. Mallory foi condenado em maio passado e recebeu uma sentença de 20 anos de prisão. A defesa irá recorrer. Mas o caso dele não é único.

De acordo com investigações publicadas nesta semana pela revista *The Atlantic* e pelo jornal *The New York Times*, cada vez mais a China utiliza o LinkedIn para recrutar espões ou informantes.

O método foi detectado não apenas nos EUA, mas também em países como Reino Unido, França e Alemanha, que emitiram alertas sobre agentes estrangeiros usando contas falsas na rede social.

A agência de inteligência alemã BfV informou em dezembro de 2017 que 10 mil alemães foram contatados por agentes chineses no LinkedIn.

Além disso, os serviços de segurança franceses avisaram o governo em outubro de 2018 que vários agentes chineses usaram redes sociais - o LinkedIn em particular - para entrar em contato com 4 mil franceses, entre funcionários do governo, cientistas e executivos, segundo o jornal *Le Figaro*.

Os agentes se dirigem a pessoas que ocuparam cargos ligados a política externa, segurança, defesa ou serviços de inteligência dos países. Eles são especialmente vulneráveis porque geralmente estão procurando outro emprego.

"Um agente de inteligência sentado em Pequim consegue enviar cerca de 30.000 e-mails por dia", disse William Evanina, diretor do Centro Nacional de Contrainteligência e Segurança dos Estados Unidos, à *The Atlantic* e ao *New York Times*.

O que diz a China:

Embora a Justiça dos EUA tenha aberto vários processos semelhantes ao de Mallory, o governo chinês nega as acusações.

Fang Hong, porta-voz da Embaixada chinesa em Washington, disse por e-mail que não tem conhecimento desses casos.

"A China sempre respeitou a soberania de todos os países e não interfere nos assuntos internos de outros países", afirmou.

As acusações de espionagem são mais um ponto do conflito entre Estados Unidos e China, imersos no meio de uma guerra comercial e numa luta para prevalecer como potência global.

Por que o LinkedIn

O LinkedIn parece uma rede social alheia a controvérsias, especialmente quando comparada ao Facebook e ao Twitter, que foram abaladas por vários escândalos nos últimos anos.

A rede corporativa surgiu em 2003 como uma alternativa aos tradicionais bancos de dados de busca de emprego. Em 2016, quando foi comprado pela Microsoft, o LinkedIn reafirmou sua dupla identidade: era uma rede para contratar ou para ser contratado, mas também para os usuários compartilharem links e ideias.

Agora, tem mais de 645 milhões de usuários, dos quais 180 milhões vivem na América do Norte.

Fonte: BBC Brasil. Disponível em <https://www.bbc.com/portuguese/internacional-49505232> Acesso em 29 de agosto de 2020.

Fonte: BBC, 2020. Adaptado.

Após a apresentação do caso deve ser realizada a última etapa da aplicação, a Avaliação II. Abaixo sugestões de questões que podem direcionar o debate.

Quadro 06 - Perguntas da Avaliação II.

P: Sabendo do caso que inspirou esta aplicação, você acredita que teria uma postura diferente da que adotou?

R:

P: Qual a importância da atuação da OI no nosso sistema simulado? Comparando a nossa OI à ONU, você identifica divergência entre a eficácia de atuação da organização simulada e a organização com atuação real?

R:

P: Se você tivesse todas as informações que possui agora no início do jogo você teria apoiado outro presidente? Por quê?

R:

Legenda: P= pergunta levada pelo professor. R= resposta do aluno. **Fonte:** elaborado pelo autor, 2020.

Sugere-se que os jogadores citados na situação-problema, que representam no caso transposto EUA, China, Alemanha e França sejam diretamente questionados sobre suas ações no jogo e se o fato de representar os dois países teria interferido em suas ações no jogo. Os feedbacks e respostas podem ser analisados posteriormente com aplicação dos dados em um gráfico para exibição na turma e fomentar um novo debate sobre as experiências dos alunos como tomadores de decisão durante a aplicação do jogo e sobre as percepções deles na atuação dos países citados no Sistema Internacional real.

5 CONCLUSÃO

Nesta seção serão apresentadas outras aplicabilidades e adaptações propostas. Acredita-se que o jogo possui versatilidade e que diversas

adaptações podem ser pensadas e aplicadas pelos professores com o intuito de atender a objetivos específicos dentro do cronograma da disciplina onde será aplicado.

Segundo análise do autor, o jogo pode ser utilizado nas seguintes disciplinas na graduação em Relações Internacionais: TRI 1²⁰, TRI 3, História das Relações Internacionais, Comércio Internacional, Economia Política Internacional, Direito Internacional, Direitos Humanos, Segurança Internacional, História da América Latina e Análise de Política Externas, esta última com um destaque especial, pois utilizando o modelo 02 é possível representar o funcionamento da burocracia descrita por Putnam (2010), distribuindo alunos em posições como “figuras partidárias, parlamentares, porta-vozes das agências domésticas, representantes de grupos chave de interesses e os assessores políticos do próprio líder”, com a discussão de uma temática comum a todos os representantes, visualizando na prática os conceitos trazidos pelo autor.

Como demonstrado acima pela versatilidade de uso, o jogo pode atender outros cursos com o objetivo de simular, de uma maneira menos complexa o sistema internacional, produzindo situações que podem ser exploradas para melhor fixar ou apresentar conteúdo ou conceitos a estudantes, contribuindo de maneira positiva aos docentes e alunos.

No momento o anseio é de que metodologias ativas sejam utilizadas em matrizes curriculares regulares e que avancemos e ofertemos ementas especificamente construídas considerando estas ferramentas metodológicas como a aqui detalhada. Podemos fazer com que estas sejam testadas e aprimoradas no curso de uma disciplina, contribuindo de maneira positiva na formação dos estudantes e na criação de modelos que possam ser replicados em outras instituições.

Com os comentários trazidos pelos avaliadores foi percebido que o anseio por oferecer uma ferramenta completa apresentou o revés de grande preparação para o uso do sistema internacional. Com vistas a resolver esta problemática,

²⁰ Como trazido por ASAL, 2005 “*In my experience, the most effective use of simulations and games for teaching theory is as case studies in discussions and assignments*” acredita-se que a ferramenta poderá contribuir especialmente nas disciplinas teóricas pela viabilidade de análise das ações dos alunos durante o jogo.

“Em minha experiência, o uso mais efetivo de simulações e jogos para ensinar teoria é semelhante a casos de estudo em discussões e atribuições.” (tradução do autor).

sugere-se que o docente reduza movimentos, ritos do jogo ou modifique as fichas disponibilizadas para compactar a aplicação e diminuir as demandas de preparação do docente e do tempo aplicação. Ressaltamos a intenção de fornecer uma ferramenta completa e versátil que atinja os objetivos pedagógicos do professor em sala de aula. Esclarecemos também que o jogo trazido à ferramenta não objetiva que existam vencedores. Esta característica se dá pelo anseio de não introduzir ideais de vitória ou derrota nos estudantes, o que resultaria em introduzir noções de conflito, que na visão do autor, devem surgir como reação aos movimentos dos outros jogadores e não como objetivo para vitória na aplicação. Faculta-se ao professor explicitar ou não no início do jogo que não há vencedores (o que pode variar de acordo com os objetivos pedagógicos da aplicação).²¹

Espera-se que a exposição desta ferramenta viabilize o seu uso em diversos cursos em nosso país e até mesmo adaptações que contribuam de maneira positiva com o processo de ensino-aprendizagem nos cursos de graduação.

²¹ Como exemplo sugere-se que em uma aula com a temática Realismo o conflito seja estimulado e todos os jogadores ocupem posições de chefes de estado (sem que haja Organização Internacional) com objetivo de estimular entre os alunos as premissas da teoria. Estimulamos a criatividade do professor em adaptar a ferramenta para seu objetivo pedagógico.

Referências:

ASAL, V. (2005). Playing Games with International Relations. **International Studies Perspectives**. V. 6, p. 359–373.

ASAL, V. et all. (2013). The Comparative Politics Game Show: using games to teach comparative politics theories. **International Studies Perspectives**. V. 1., p. 01-12.

BBC. **EUA, Alemanha e França acusam China de usar o LinkedIn para recrutar espiões**. 2 de setembro de 2019. Disponível em < <https://www.bbc.com/portuguese/internacional-49505232>>. Acesso em 12 de abril de 2020.

BOMTEMPO, Edda. A Brincadeira de faz de conta: lugar do simbolismo, da representação, do imaginário. In: KISHIMOTO, Tizuko M. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação** [livro eletrônico]. São Paulo: Cortez, 2017. 3,3 Mb; e-PUB.

DAILYMAIL. **Chinese spies target academics and ex government officials by posing as headhunters on LinkedIn and inviting them to meetings in Beijing to recruit them as assets, former diplomats and intelligence experts reveal**. 28 de agosto de 2019. Disponível em: < <https://www.dailymail.co.uk/news/article-7402839/Chinese-spies-using-LinkedIn-target-U-S-academics-ex-government-staff.html>>. Acesso em 12 de abril de 2020.

DUCH, Barbara J. Why problem-based learning? In: __ DUCH, Barbara J.; GROH, Susan E.; ALLEN, Deborah E. **The power of problem-based learning. A practical “how to” for teaching undergraduate courses in any discipline**. Sterling: Stylus, 2001, p. 3-12.

FÁVERO, A. A.; PAGLIARIN, L. L. P. A formação continuada de professores da educação superior: um estudo das legislações nacionais. **Práxis Educacional**, [S. l.], v. 17, n. 44, p. 1-20, 2021. DOI: 10.22481/praxisedu.v17i44.6682. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/praxis/article/view/6682>. Acesso em: 21 fev. 2021.

GOLICH, V. L, BOYER, M., FRANKO, P., LAMY, S. (2000). **The ABCs of Case Teaching**. Washington, D.C., Georgetown University.

JACKSON, Robert; SØRENSEN, Georg. **Introdução às relações internacionais: teorias e abordagens**; tradução Bárbara Duarte, Carlos Alberto Medeiros; revisão técnica Arthur Ituassu. – 3.ed., rev. e ampl. – Rio de Janeiro: Zahar, 2018.

KAPP, Karl M.; BLAIR, Lucas; MESCH, Rich. **The gamification of learning and instruction fieldbook**. São Francisco: Wiley, 2012, 287 p. 14.755 Kb; e-PUB.

LAMY, S. L. (2012). Teaching Foreign Policy Cases. IN: SMITH, S., HADFIELD, A., DUNNE, T. (Eds). **Foreign Policy: Theories, Actors, Cases**. Oxford University Press, 2nd ed., p. 243-255.

LOPES, Benedita Donaciano; ANDRADE, Fernanda Borges de; CHAVES, Naima de Paula Salgado. A aula universitária: onde ficam professor e aluno (?). **Ensino em Revista**. v. 23, n.1. jan./jun. 2016, p. 89-107. DOI: <http://dx.doi.org/10.14393/ER-v23n1a2016-5>.

PUTNAM, Robert D. Diplomacia e política doméstica: analogia dos jogos de dois níveis. **Rev. Sociol. Polít.**, Curitiba, v. 18, n. 36, jun. 2010, p. 147-174.

REUTERS. **Exclusive: U.S. accuses China of 'super aggressive' spy campaign on LinkedIn**. 31 de agosto de 2018. Disponível em <<https://www.reuters.com/article/us-linkedin-china-espionage-exclusive/exclusive-us-accuses-china-of-super-aggressive-spy-campaign-on-linkedin-idUSKCN1LG15Y>>. Acesso em 12 de abril de 2020.

SHELLMAN, S. M.; TURAN, K. (2003). Acute crisis in Cyprus: a multilateral bargaining simulation. **Simulation & Gaming**. V. 34, N. 2, p. 281-291.

SHELLMAN, S. M.; TURAN, K. (2006). Do Simulations Enhance Student Learning? An Empirical Evaluation of an IR Simulation. **Journal of Political Science Education**. V. 2, N. 1, p. 19-32.

SMITH, E., BOYER, M. Designing In-Class Simulations. **PS Political Science & Politics**, 29, 4. 1996, p. 690-694.

SOUSA, Maria José; ROCHA, Álvaro. Leadership styles and skills developed through game-based learning. **Journal of Business Research** 94. 2019, p. 360–366.

Yin, Robert K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. Trad. Daniel Grassi, 2ª ed. Porto Alegre: Bookman, 2001. 205 p.