

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ**

**ADÃO APARECIDO XAVIER**

**POSSIBILIDADES DO USO DE JOGOS/GAMES NO CELULAR E NA INTERNET  
COMO RECURSOS DE APRENDIZAGEM DE UMA CULTURA DE PAZ**

**CURITIBA**

**2013**

**ADÃO APARECIDO XAVIER**

**POSSIBILIDADES DO USO DE JOGOS/GAMES NO CELULAR E NA INTERNET  
COMO RECURSOS DE APRENDIZAGEM DE UMA CULTURA DE PAZ**

Artigo apresentado para obtenção do título de Especialista em Mídias Integradas na Educação no Curso de Pós-Graduação em Mídias Integradas na Educação, Setor de Educação Profissional e Tecnológica, Universidade Federal do Paraná.

Orientadora: Prof. (a.) Eguimara Selma Branco

**CURITIBA**

**2013**

## **Possibilidades do uso de jogos/games no celular e na internet como recursos de aprendizagem de uma cultura de paz**

XAVIER, Adão Aparecido<sup>1</sup>

Curso de Especialização em Mídias Integradas na Educação, SEPT/UFPR.

Polo UAB de Apoio Presencial em Colombo/PR

**RESUMO** – O presente artigo traz algumas reflexões sobre o uso de jogos/games no celular e na Internet, bem como em outros ambientes virtuais como potencializadores do ato educativo. Apresenta os resultados de uma pesquisa realizada com alunos do Ensino Médio, de uma escola localizada na região metropolitana de Curitiba. Participaram da pesquisa aproximadamente 100 alunos do período da manhã e da noite, que cursam o ensino médio regular. Aplicou-se um questionário semiestruturado contendo questões abertas e fechadas. Os participantes trouxeram contribuições para repensar-se o papel educativo por meio do uso de equipamentos como o celular e a Internet, possibilidades de promover análises que venha ao encontro dos desafios educacionais contemporâneos, com metodologias que podem auxiliar no aprofundamento de debates sobre cyberbullying, e outros com o objetivo de minimizar as manifestações de violência e exponencializar o uso interativo destas mídias para favorecer a atmosfera educativa e não somente constatar os fatos, mas possibilitar um olhar diferenciado para práticas interventivas em sala de aula, envolvendo outras disciplinas e professores além dos muros da escola (pais, mães e demais elementos das relações parentais de nossos alunos/as), modificando comportamentos e ações, visando uma cultura de paz na escola e nos demais espaços por onde transita os/as alunos/as.

Palavras- chave: Jogos. Internet. Cultura de paz. Cultura de violência.

---

1 Graduação em Filosofia (PUC/PR). Cursando Especialização em Mídias Integradas na Educação (UFPR- 2012/2013). Especialização em Filosofia Política (UFPR 1992-1994); Especialização em Direito Educacional (ITECNE 2011-2012). Professor pertencente ao Quadro Próprio do Magistério da Secretaria de Estado da Educação do Paraná (SEED/PR). Membro do Núcleo de Estudos em Pedagogia Social (NEPS-UFPR). - Rua Altevir Ceccon, 106, São Gabriel – Município: Colombo – ESTADO: PR. E-mail: [adaoxavir@ig.com.br](mailto:adaoxavir@ig.com.br) [adaopolen@ibest.com.br](mailto:adaopolen@ibest.com.br)

## Introdução

Ao propor o projeto de conclusão foram levantadas hipóteses sobre os efeitos nocivos dos jogos, numa perspectiva de que o uso constante e prolongado deste entretenimento poderia acarretar em mais malefícios e mínimos benefícios para a vida dos/as alunos/as, porém através dos dados levantados percebeu-se o quanto os jogos podem contribuir positivamente na vida e desenvolvimento intelectual dos/as alunos/as. Desta forma é importante compreender sobre os efeitos nocivos dos jogos violentos na vida real, mas por outro lado conhecer e aplicar mais aqueles que estimulam o desenvolvimento intelectual, de forma descontraída e lúdica.

A pesquisa feita no Colégio Estadual Helena Kolody, com alunos/as deve contribuir para um trabalho mais amplo com pais, mães, demais elementos das relações parentais, educadores/as jovens, mostrando dados e estudos sobre o assunto e construindo estratégias de ações conjuntas, visando otimizar o uso da tecnologia no processo educativo e até mesmo como uma das formas de combater o uso indevido de drogas, já que estando envolvido parte do tempo com esta atividade as crianças e adolescentes estarão menos vulneráveis ao aliciamento para o uso e tráfico de drogas, muito presente no bairro onde realizou a pesquisa.

O tema proposto, como objeto de pesquisa, emerge como uma necessidade, diante do envolvimento de forma tão massificada das novas gerações com o mundo virtual e se é aí que estão focados por mais tempo, é preciso uma maior inserção dos educadores/a, apropriando destes recursos como componentes educativos reforçadores positivos da antropoética e melhor convivência humana na relação: indivíduo↔sociedade↔espécie, onde a ação de um elemento afeta toda a tríade. O espaço virtual, sendo criado por pessoas reais, refletem e imitam, de modo muito verdadeiro a vida fora das telas, dos jogos, dos diálogos síncronos, assíncronos e tudo mais que compõem a trama existencial que corre por fios e ondas captados pelo fantástico mundo da nanotecnologia. A internet trouxe artefatos culturais fantásticos inimagináveis por Gutemberg, ao criar o primeiro tipógrafo, dando início à democrática socialização da informação, que pode ser transformada em conhecimento, além de toda riqueza cultural, construída na histórica jornada da espécie humana na Terra.

## Revisão de Literatura

A presente proposta, desenvolvida neste artigo surge da vivência e observações no campo educacional, onde são cada vez maiores os índices de relações conflituosas entre alunos/as e professores/as em salas de aula, devido ao uso frequente dos equipamentos eletrônicos, de modo especial os celulares, numa união quase simbiótica entre o ser e a máquina, sendo visto pelos/as aluno/as como uma agressão e violência a proibição do seu uso em sala. O que fazer? Numa aula construída nos moldes tradicionais com os recursos de giz e quadro, há aprendizado, sem dúvidas, mas a repetição e rotina torna-se enfadonho mesmo para os adultos, exigindo a inserção e alternância de outros recursos didático-metodológicos. O uso de algumas mídias pode contribuir muito para enriquecer o debate e formar o/a cidadão/ã crítico/a, capaz de perceber as intencionalidades dos discursos, com mais autonomia, perspicácia, maior dinamicidade e rapidez no ato de raciocinar. Para tanto é necessário discutir o uso apropriado destas novas tecnologias, bem como questões referentes à disciplina, o respeito e os limites para propiciar um clima favorável de ensino.

A construção de limites, propostas pelo educador Paulo Freire, no livro “Pedagogia da Indignação” (2006), deve ser utilizada mais do que nunca, pois é um equívoco imaginar que práticas democráticas nas interações entre pais, pessoas responsáveis, crianças e adolescentes impliquem no *laisse faire*, no fazer o que quer a qualquer hora, descumprindo “contratos sociais”, acordos e normas organizacionais de convivência coletiva, que deveriam ser esclarecidos reciprocamente por todos os envolvidos no ato formativo. Nesta pesquisa, analisaremos além dos dados concernentes ao uso dos celulares e da Internet, a intervenção das redes sociais como possibilidade de direcionar o uso frequente para novas formas de aprendizagem.

Alguns exemplos coletados a partir das respostas dos participantes revelam que alguns jogos presentes nas redes sociais, refletem nuances de violências que podem interferir, de forma avassaladora na edificação da subjetividades. Um exemplo recente que chocou a população brasileira se refere ao caso Wellington Menezes de Oliveira, na chacina ocorrida no Rio de Janeiro, na Escola Estadual Tasso da Silveira. Caberia

uma análise dos fatores biológicos, psicológicos certamente, mas também o meio social interfere na construção das estruturas cognitivas. A polícia investigativa encontrou em seu PC vários jogos como GTA e outros cuja comercialização já fora expressamente proibida em lei, por serem considerados altamente nocivos ao desenvolvimento psicointelectual. Também os filmes encontrados são altamente violentos e fazem constantes apologias a diversas formas de massacre, tortura, dentre outras atitudes de extrema violência.

Essas considerações permitem repensar práticas pedagógicas que incluam no plano de trabalho docente, atividades nas quais sejam utilizados diferentes recursos como a TV Multimídia, o pen-drive, a Internet, até mesmo, se possível, por meio do próprio celular, como ferramentas educativas a fim de citar-se exemplos de jogos que favoreçam mais a violência. Promover um debate no qual os interlocutores se sintam à vontade para expor o que pensam, intermediar, por meio de argumentos que possam sensibilizá-los, levar vídeos para sala de aula e mídias impressas como revistas, jornais, são outras possibilidades de propor-se ações educativas voltadas para a construção de seres capazes de exercer a colaboração e o respeito mútuo, de potencializar a autonomia e romper gradativamente com uma cultura de violência, banalizada nas sociedades modernas e buscar construir uma cultura mais voltada para a paz.

Vivemos na era da informática e por mais que seja desafiador educar este novo modelo de “aluno virtual”, o “homo informaticus” moderno, educadores/as precisam ressignificar o olhar sobre esta nova era e se o cotidiano deste aluno está tão ligado à internet e ao celular, uma das possibilidades é agregar ainda mais estes aparatos tecnológicos ao processo educacional. O assédio para o jogo é permanente e, de modo especial, alunos e alunas que navegam sozinhos no mundo virtual, a cada momento se depara com chamada como esta: “Pesquise e baixe jogos para Android no celular, tablet ou na web Jogos no *Google Play* e basta um *click* com o dedo e estará num mundo mágico de seres fantásticos imitando o mundo real e dada a vulnerabilidade própria da idade, para o bem ou para o mal estará mais suscetível à incorporação de novos valores. Desta forma a necessidade de mais reflexões em salas de aula sobre

este tema, instrumentalizar alunos/as para uma postura mais crítica diante dos jogos virtuais, atentando sobre as possíveis consequências em seu desenvolvimento humano.

A aprendizagem através do jogo é milenar entre os humanos, segundo Bernard (2006) o termo jogo pode ser considerado um modelo de representação de atitudes de jogadores diante de uma situação de conflito ou mesmo uma lúdica brincadeira. Nos escritos históricos encontramos o termo “jogos de guerra”. Ainda nesta perspectiva o autor Brougère (1998), afirma que no Antigo Império Romano o termo Ludus era utilizado de forma polissêmica: treinamento, exercício e simulacro, quanto jogo e exercício escolar. O épico Coliseu romano foi palco de muito jogos e batalhas, inclusive navais, o mesmo era inundado e os gladiadores davam lugar embarcações de guerra, onde soldados simulavam lutas, uma espécie de treinamento através de jogos dramáticos para batalhas reais. Assim o jogo além de uma brincadeira lúdica pode ser utilizado para outros fins. Podemos utilizar hoje com todo o aparato tecnológico jogos que possibilite a aprendizagem de história e outros conteúdos, atividades que desenvolvam noções fundamentais de cuidados com o corpo, com as cidades, com os/as idosos, exercícios de cidadania: participação política, noções de ética, respeito à diversidade sexual, religiosa, etc.

É oportuno ressaltar a importância do lúdico para um bom desenvolvimento e a ficção que é uma “forma peculiar da comunicação humana que, estimulando a imaginação e o devaneio, propõe uma experiência intersubjetiva na qual a realidade circundada se apresenta de forma indireta” (COSTA, 2002, p. 12). Precisamos ensinar e aprender a brincar. O brincar é imprescindível na nossa formação, porém educar para o brincar é importante. Ao propor a construção de limites na formação de crianças e adolescentes, retomando o episódio da morte do índio da etnia Pataxós, Galdino em 1997, em Brasília, cinco adolescentes compraram álcool em um posto e colocaram fogo, enquanto o mesmo dormia numa parada de ônibus. No livro “Pedagogia da Indignação” (2005), o educador Paulo Freire, escreveu com indignação: "Que coisa estranha, brincar de matar índio, de matar gente" (...) (FREIRE, 2005 p. 96). Naquele episódio que chocou o Brasil e o mundo, os adolescentes ao relatarem sobre o fato afirmaram que só estavam brincando. Ainda sobre este tema Bettelheim (1984) afirma que nenhuma criança brinca espontaneamente só para passar o tempo, sua escolha é

motivada por processos íntimos, desejos, problemas e ansiedades, que refletem o seu mundo de convivência.

## **METODOLOGIA**

Após elaboração do pré-projeto intitulado “Violência nos Espaços Virtuais: Jogos da Internet e nos Celulares”, percebeu-se a necessidade de fazer algumas adaptações. A metodologia desta pesquisa-ação, com enfoque quanti-qualitativo, foi sendo gradativamente alterada a partir dos resultados que iam sendo obtidos. O local inicialmente pensado para pesquisa de campo foi o Colégio Estadual Helena Kolody-Colombo. Os participantes foram alunos do segundo ano do ensino médio. Primeiramente, fez-se necessária uma revisão bibliográfica a respeito da temática, por meio de pesquisas sobre autores que se dedicaram a investigar os efeitos dos jogos virtuais no desenvolvimento da psique humana.

No laboratório de internet da escola foi feita uma pesquisa com a turma sobre jogos de internet e aplicativos de celulares, destinados a jogos. Foi feito um levantamento sobre os diversos tipos de jogos e possíveis influências na formação da mente humana.

Em seguida, uma conversa com os/as adolescentes e crianças a respeito de suas preferências por determinados instrumentos lúdicos, tempo e energia dispensados, controle parental sobre o tempo livre fora do espaço escolar. Foi exibido um vídeo com uma reportagem a respeito do Massacre de Realengo, já citado anteriormente e possíveis consequências dos jogos sobre a mente do assassino.

Na sequência foi realizado em sala de aula, com alunos do segundo ano “B” do Ensino Médio no período da manhã, um questionário, este será apresentado com detalhes dos resultados, com cada um dos seis itens propostos e o mesmo comporá também o anexo deste artigo. A aplicação do questionário ocorreu de forma tranquila e houve bastante envolvimento de todos/as alunos/as.

Finalmente, apresentar os resultados obtidos numa das reuniões pedagógicas que acontecem durante o ano letivo, no Colégio Estadual Helena Kolody. Conforme o cronograma do projeto, proposto anteriormente, os resultados serão apresentados a

todos/as educadores/as em reunião pedagógica no segundo semestre: agosto. Também será apresentado aos demais alunos e alunas, dando oportunidade para que os próprios alunos e alunas venham expor sobre suas percepções sobre o assunto tratado na pesquisa, apresentando possíveis estratégias de mudança, se for o caso.

## RESULTADOS

Um dos resultados relevantes a ser considerado neste artigo ressalta-se a importância dos jogos, do lúdico na ação formativa e, por conseguinte, no permanente desenvolvimento humano, acionando inúmeras sensações, conforme apresentamos abaixo, nas seis questões do questionário de pesquisa feito em sala de aula, com trinta e oito alunos e alunas do Ensino Médio.

Questão 01: Você tem o hábito de jogar algum tipo de jogo/game no celular, internet?

O resultado de 38 (trinta e oito) questionários neste quesito mostrou que 33 (trinta e três) dos entrevistados afirmaram jogar com frequência e apenas 05 (cinco) não jogam. Por meio dessa resposta percebe-se o quanto os jogos são frequentes na vida dos adolescentes,

Questão 02: Se sua resposta foi positiva na questão anterior, selecione abaixo quais os jogos de sua preferência.

Vinte e sete (27) responderam “ação”, como o jogo de maior preferência, seguidos por: luta (25); estratégia (17); aventura (17); esporte (16) e simulação (10).

Questão 03: Ao jogar que sensações você sente, com mais frequência?

Neste quesito 21 (vinte e um) responderam sentir alegria ao jogar; concentração (19); irritação (19); emoção (17); medo (10) e ira (09).

Percebe-se que nesta questão há um misto de sentimentos considerados positivos, bons e outros, com aspectos mais propícios à construção de ações mais agressivas.

Questão 04: Após jogar você sente ou já sentiu alguma reação ruim?

Neste ponto vinte e oito (28) responderam não sentir reação ruim e somente quatorze (14) escreveram que sentem reação ruim. Interessante, pois um número maior afirmou sentir irritação ao jogar.

Questão 05. Na sua opinião os jogos/games contribuem para seu desenvolvimento intelectual? Já percebeu algumas situações que consiga relacionar elementos dos jogos com conteúdos que aprende na escola?

Foi surpreendente o resultado desta questão, onde 32 (trinta e dois) responderam que os jogos contribuem com o desenvolvimento intelectual e somente 06 (seis) afirmaram o contrário. Demonstrando a importância dos jogos na aprendizagem, na visão dos/as alunos/as.

Questão 06. Quanto tempo você joga por semana?

Em relação ao tempo utilizado para jogar: até 2 horas, (13) alunos/as; mais de 05 horas (08); mais de 10 horas (09); entre 20 e 40 horas semanais (08).

O tempo utilizado para jogar é considerável e se o/a aluno/a não possui em casa computador e nem internet, procura muitas vezes as *lan-houses*, ou casa de amigos, longe do monitoramento dos entes familiares, o que justifica ainda mais a necessidade de trabalharmos essa abordagem nas escolas.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS:**

A tão sonhada e necessária inclusão digital ainda não é uma realidade, dado que a maioria dos/as brasileiros/as não têm acesso à Internet, pois uma parte significativa de educandos/as e seus familiares da nossa realidade local, por amostragem comprovam esta proposição, conforme devolutivas dos próprios educandos/as na pesquisa socioeconômica, realizada pela escola no ato da matrícula, mostra que a maioria não tem computador em casa.

Desta forma, quando usam computadores, usam na escola, mediante agendamento, dado o número mínimo de máquinas em funcionamento, ou procuram uma *Lan-House* e neste segundo espaço limitam-se a acessar alguns jogos como o *Grand Theft Auto* “GTA” para cuja pontuação é necessário matar, pichar, roubar, dentre

outras formas de violências, me leva a crer que certamente esse jogos não contribuem para um bom desenvolvimento humano de crianças e adolescentes.

Vivemos em uma nova era, a era planetária, segundo Morin (2011) e o simulacro, o virtual e a ficção presentes no mundo da internet, nos jogos, nos filmes saltam deste mundo, de forma constante, tomando vida no mundo real. Olhar com cautela este mundo, com menos medo e dogmatismo é uma necessidade para uma melhor convivência entre as gerações de educadores/as e educandos/as, com diferenças de até duas décadas de idade. O novo assusta, desafia, mas é surpreendente. Assim, entendo que os jogos, devem e podem ser utilizados como recursos reforçadores dos processos de ensino e de aprendizagem.

Desta forma os aspectos positivos dos jogos no desenvolvimento humano e o seu uso pedagógico deve ser potencializado ainda mais. A professora Eguimara Selma Branco, no Blog Caldeirão de Ideias propõe uma reflexão interessante:

Para muitos o jogo é como brincar, pois preenche o vazio e traz satisfação de prazer. A professora Lynn Alves pesquisadora na área de Games na Educação, vai além e afirma que precisamos compreender os jogos como espaços de aprendizagem que devem ser explorados principalmente nos ambientes escolares, já que possibilitam a construção de conceitos vinculados a aspectos sociais, cognitivos, afetivos e culturais. Ou seja, os games são conteúdos que atuam na Zona de Desenvolvimento Proximal dos sujeitos, de forma lúdica, criativa, prazerosa e atrativa.”(BRANCO, 2012, sp.).

Este é apenas um dentre inúmeros espaços no mundo virtual que podem nos auxiliar na reflexão, subsidiar melhor nossa prática pedagógica na era planetária midiática. Para educar, de forma mais proativa e menos conflituosa são necessários conhecimentos específicos nesta área. Os desafios são inúmeros e a cada dia nos deparamos com mais recursos tecnológicos e cada vez mais próximos do mundo real.

Porém, quais efeitos devastadores são desencadeados nos adolescentes após períodos de quatro a oito horas diárias de jogos virtuais que simulam violência? Entendo que o excesso de tempo utilizado em jogos virtuais e que jogar somente jogos que estimulam atitudes violentas não é saudável para a formação humana é, de fato, uma necessidade permanente. Por outro lado não é de bom grado demonizar os jogos virtuais como algo ruim e que não deve ser usado nas escolas, sendo proibido às crianças e adolescentes.

As concepções educacionais são de crucial importância para que a repercussão do encaminhamento orientado pelos envolvidos com a formação humana seja excludente ou acolhedora, bem como produza ressonâncias de práticas orientadas pelo pensamento complexo proposto por Morin (2012), nas quais se considerem as partes constituintes do “todo” em um determinado momento transitório. Nesta perspectiva, compreender como se forma um indivíduo demanda reflexões sobre aspectos psíquicos, políticos, históricos, geográficos, lúdicos e nisso inclui-se os jogos e brincadeiras, enfim, processos biopsicosocioculturais e suas implicações para a inclusão ou exclusão. Na nossa sociedade com grandes avanços tecnológicos é de se esperar uma maior democratização de acesso a estas tecnologias e a educação para o seu melhor uso. Da mesma forma que os professores também sejam imersos nesses contextos para poderem discutir e contribuir nesse tema tão polêmico. Da mesma forma, a nós cabe indagar: Quantas áreas de lazer para crianças, adolescentes e jovens têm sido construídas nas periferias e nos centros rurais e urbanos? Sendo mínimas as áreas de lazer, o que mais poderia ser utilizado como fonte de prazer e descontração além dos jogos? O que fazer para tornar esses espaços atrativos? Enfim, são algumas reflexões que deixamos a partir desta pesquisa.

Propomos nos anexos, alguns endereços eletrônicos de páginas com jogos que podem ser utilizados em salas de aulas e outros espaços

## **REFERÊNCIAS:**

BETTELHEIM, B. **Uma vida para seu filho**. Rio de Janeiro: Campus, 1988.

BERNARD, R. **Métodos de Jogos de Empresa/Simulação Gerencial**. In:

MARION, J. C.; MARION, A. L. C. Metodologias de Ensino na Área de Negócios, São Paulo: Atlas, 2006. p. 83-114.

BROUGÈRE, G. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médias, 1998.

BRANCO. E. S. **Games e Educação: Conexões possíveis...** Disponível em: Caldeirão de Ideias. <http://nteitaperuna.blogspot.com.br/2012/09/games-e-educacao-conexoes-possiveis.html>. Acessado dia 10 de junho de 2013

---

COSTA, M. C. C. **Ficção, comunicação e mídias**. São Paulo: Editora do SENAC São Paulo, 2002.

FREIRE, P. **Pedagogia da indignação: cartas pedagógicas e outros escritos**. São Paulo: Unesp, 2000.

LURIA, A.R.; LEONTIEV, A.N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone, 1988. p. 119-142.

MORIN, E. **Educação e complexidade: os sete saberes e outros ensaios**, 4 ed. – São Paulo: Cortez: 2007

VIGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

**APÊNDICE**

PESQUISA ESPONTÂNEA SOBRE JOGOS VIRTUAIS. SUA PARTICIPAÇÃO É IMPORTANTE E DEVE SER LIVRE E SINCERA.

ATIVIDADE: Pesquisa em sala com alunos/as do 2º ano B (período da manhã) Ensino Médio do Colégio Estadual Helena Kolody/Colombo/PR

Aluno(a) \_\_\_\_\_ Turma: 2º ano B

Data: \_\_\_\_/\_\_\_\_/2013

1. Você tem o hábito de jogar algum tipo de jogo/game no celular, internet, ou outros?

Sim  Não

2. Se sua resposta foi positiva na questão anterior, selecione abaixo quais os jogos de sua preferência:

ação  esporte

estratégia  simulação

aventura  luta

outros: qual? \_\_\_\_\_

3. Ao jogar que sensações você sente, com mais frequência?

Alegria  emoção  concentração  irritação  medo  ira

Outra: \_\_\_\_\_

4. Após jogar você sente ou já sentiu alguma reação ruim?

Sim  Não

Escreva, (caso sentir à vontade) sua reação:

---

---

---

---

5. Na sua opinião os jogos/games contribuem para seu desenvolvimento intelectual? Já percebeu algumas situações que consiga relacionar elementos dos jogos com conteúdos que aprende na escola?

( ) Sim ( ) Não

Comente/brevemente: \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

6. Quanto tempo você joga por semana?

( ) até 2 horas ( ) mais de 5 horas ( ) mais de 10 horas ( ) não jogo ( ) \_\_\_\_\_ horas  
(caso não tenha acima o número de horas que você joga)

---

---

---

---

---

---

---

---

\_\_\_\_\_ Obrigado.

## ANEXOS

### ENDEREÇOS E SITES SOBRE JOGOS VIRTUAIS.

1.O assunto é Games.

Disponível

em:<http://www.alunos.diaadia.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=414>,  
acesso em 04 de agosto de 2012.

2. Programa de entrevista que aborda o tema Uso de Games na Educação. Convidados: Lynn Alves (professora pesquisadora da UFBA) e Michel Goulart (professor de história, autor do blog <http://www.historiadigital.org/>). Acessado dia 10 de junho de 2013

3.<http://www.historiadigital.org/> Jogos de História interativos. Acessado dia 10 de junho de 2013

4.Caldeirão de Ideias. <http://nteitaperuna.blogspot.com.br/2012/09/games-e-educacao-conexoes-possiveis.html> Acessado dia 10 de junho de 2013

## AUTORIZAÇÃO

Eu, Laércio José Daros, abaixo assinado, responsável pela direção do Colégio Estadual Helena Kolody no município de Colombo, Estado do Paraná, autorizo a realização do estudo: **Possibilidades do uso de jogos/games no celular e na internet como recursos de aprendizagem de uma cultura de paz**, a ser conduzido pelos pesquisadores abaixo relacionados. Declaro também que fui informado pelo responsável do estudo sobre as características e objetivos da pesquisa, bem como das atividades que serão realizadas na instituição a qual represento.

Colombo, 27 de maio de 2013



Assinatura

Laércio José Daros  
Diretor  
Res.6012/11 - 06/01/12  
D.O.E: 8265 DE 06/01/12

### LISTA NOMINAL DE PESQUISADORES:

Pesquisador: Adão Aparecido Xavier. Celular: (41) 99913493

Orientadora: Equimara Branco. E-mail: <equibranco@gmail.com>

**COLÉGIO ESTADUAL HELENA KOLODY**  
Ensino Fundamental e Médio  
Rua Maria Izabel Tosin, 131  
Jardim Monza - CEP 83406-330  
Colombo - Paraná  
Fone: 3663-4645