

A CIÊNCIA DOS FILMES, JOGOS E GAMES ALIMENTANDO O EMPODERAMENTO DO PROFESSOR NO ENFRENTAMENTO À VIOLÊNCIA¹

Gisele Maria Schwartz²
Elisangela Gisele do Carmo³
Nara Heloisa Rodrigues⁴
Jose Pedro Pacheco⁵
Renata Laudares Silva⁶

A violência e suas facetas

O tema referente à violência é extremamente complexo, sendo que diversas frentes têm abordado esta questão, no país e no mundo, na tentativa de somar esforços para minimizá-la. A violência se manifesta de diversas maneiras e em diferentes âmbitos, podendo ser definida pelo uso intencional da força física ou coerção, por intermédio do poder, em forma de ameaça real ou virtual de imposição contra si próprio ou contra o outro, impedindo o reconhecimento do indivíduo, da classe, do gênero ou da raça, com possibilidades de provocar algum tipo de prejuízo (KRUG, 2002).

A natureza da violência é multifacetada, motivo pelo qual este termo pode ser utilizado no plural – violências, como ressaltado em algumas teorias (GALTUNG, 2005). Ela envolve aspectos de diversas ordens como físicos, psíquicos, políticos, religiosos entre outros. Ela parece não fazer parte da natureza humana, não tendo, portanto, raízes biológicas (MINAYO, 2010), mas está ligada a um complexo e dinâmico fenômeno biopsicossocial, sendo seu espaço de criação e desenvolvimento a vida em sociedade, onde se observa o desrespeito às leis, às regras de convivência e aos direitos essenciais do ser humano.

O crescente interesse nas questões ligadas ao tema da violência e suas múltiplas modalidades nos diferentes espaços da sociedade tem incentivado

1 LEL – Laboratório de Estudos do Lazer – Instituto de Biociências – Departamento de Educação Física – UNESP/Rio Claro/SP

2 Docente do DEF/IB/UNESP/Rio Claro/SP/Brasil - Coordenadora LEL – Laboratório de Estudos do Lazer

3 Doutoranda em Desenvolvimento Humano e Tecnologias pelo DEF/IB/UNESP/Rio Claro/SP/Brasil

4 Doutoranda em Ciências da Motricidade pelo DEF/IB/UNESP/Rio Claro/SP/Brasil

5 Bacharel em Educação Física pelo DEF/IB/UNESP/Rio Claro/SP/Brasil

6 Mestre em Ciências da Motricidade pelo DEF/IB/UNESP/Rio Claro/SP/Brasil

a criação de ferramentas e estratégias que possam ser aplicadas, no sentido de promover mudanças na dinâmica deste fenômeno, minimizando suas ressonâncias (SCHNEIDER, 2016). No contexto escolar, foco desta reflexão, este parece ser um tema que merece atenção, uma vez que é no âmbito da escola, que as pessoas têm oportunidades significativas de extrapolar o ambiente familiar e apreender, junto com outros, os valores sociais importantes para o convívio em sociedade.

A problemática referente à violência escolar e suas novas roupagens, como a ciberviolência, ou o *cyberbullying*, envolve crianças e adolescentes, sobretudo aqueles que vivem em situação de risco e vulnerabilidade social. Medeiros e Barbosa (2016) evidenciam que as discussões que permeiam o universo dos fenômenos risco e vulnerabilidade social, assumem um espaço grande nas agendas sobre políticas públicas e planejamento com o intuito de elaboração de possíveis propostas capazes de apontar soluções que capacitem as populações a ultrapassarem essas situações extremas de pobreza, miséria humana e calamidades. Diante da desigualdade social, as situações de risco e a vulnerabilidade são problemas sociais que afetam a população em geral e, notadamente, as crianças.

Abramovay et al. (2002) mostram, de uma forma clara, que as crianças e adolescentes em situações de risco e de vulnerabilidade social são aquelas que experimentam, de maneira negativa, as consequências das desigualdades sociais como a pobreza e a exclusão social, assim como os vínculos afetivos familiares nos demais espaços de socialização, desestruturados. Esse ambiente vulnerável socialmente se faz presente nas barreiras encontradas quanto ao acesso à saúde, trabalho, lazer, educação, cultura, entre outros direitos, contribuindo para a falta de perspectivas profissionais e projetos para o futuro. Os autores acreditam que é devido a esses fatores que crianças e adolescentes têm, muitas vezes, suas infâncias interrompidas, de maneira abrupta, devido à necessidade de trabalhar e ajudar nas despesas em casa, elevando, com isso, o índice de reprovação e/ou evasão escolar, aspectos que podem deflagrar maior índice de violência. Todos esses fatores convergem para o estágio de risco social, onde o indivíduo, em condições desiguais, não usufrui os mesmos direitos e deveres dos outros cidadãos, perdendo a sua representatividade na sociedade devido ao desequilíbrio socioeconômico instaurado. Desta forma, considera-se que os fatores de risco são tidos como obstáculos pessoais ou ambientais, os quais contribuem efetivamente para o aumento do estado de vulnerabilidade infantil/juvenil e da violência, resultando em aspectos negativos para o desenvolvimento (OLIVEIRA; NEVES, 2016).

Deste modo, o fenômeno da violência não pode ser compreendido de maneira isolada, devendo-se levar em consideração a sua dimensão estrutural, como as desigualdades e os processos de exclusão social; a sua dimensão interpessoal, que compreende os conflitos entre os indivíduos e a sua dimensão simbólica e, também, levando em consideração as crenças que atuam na construção da realidade social (CAMPOS; TORRES; GUIMARÃES, 2016). Não se pode analisar a temática da violência desconectada de outras estâncias, como a social e a política, ou seja, a percepção da violência está atrelada às experiências de vida das crianças e adolescentes que transportam para o ambiente escolar essa bagagem adquirida ao longo dos anos,

além de suas bases, inclusive a má distribuição de renda, a desigualdade social, o desemprego, o descaso e a corrupção na política. Entretanto, a condição financeira não pode ser o único parâmetro para se compreender a violência, já que outros aspectos como a falta de ética e moral podem ser desencadeadas em meio àqueles com abundância econômica.

Pode-se, assim, perceber que a violência, incluindo a do contexto escolar, deve ser compreendida a partir de diferentes perspectivas e se mostra como um processo negativo, o qual causa danos aos relacionamentos interpessoais de educadores e educandos e destes com funcionários, dificultando as relações sociais, emocionais e acadêmicas, devendo, por certo, ser enfrentada. Para que esse enfrentamento ocorra de maneira efetiva, faz-se necessário criar uma estratégia para detecção dos problemas e fazer emergir soluções práticas, efetivas e criativas.

Ribeiro e Gusmão (2011) elaboraram um estudo discorrendo sobre os diversos problemas detectados em escolas e sinalizaram algumas propostas para soluções dos mesmos. Os indicadores que nortearam a pesquisa foram relativos ao ambiente escolar, à práxis pedagógica e às técnicas de avaliação, aos meios pedagógicas de ensino da leitura e escrita, à direção escolar, aos aspectos ligados à formação dos professores e às condições de trabalho dos mesmos e demais profissionais no âmbito escolar, incluindo-se, também, a precariedade da infraestrutura física da escola e a problemática das faltas e da evasão escolar.

Dentro da dimensão - ambiente escolar - foram apontados cinco problemas: falta de respeito às regras e indisciplina, agressividade e conflitos entre os alunos, discriminação, desrespeito e a falta de conhecimento do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), problemas estes que caminham lado a lado com a violência. A solução proposta centra-se na parceria entre todos os seguimentos da comunidade escolar formada por professores, pais e alunos, participando conjuntamente da elaboração de regras e na divulgação e aplicação das mesmas. Esta estratégia de enfrentamento associada à oferta de mais oportunidades de vivências de atividades lúdicas, artísticas e culturais, como oficinas e palestras, além do uso de recursos audiovisuais, poderiam tornar o ambiente escolar mais favorável e harmônico. Por certo, isto ratificaria a escola também como espaço de socialização.

No que se refere à eficácia do uso de novas estratégias como os recursos audiovisuais e novas tecnologias no cotidiano das práticas pedagógicas em ambiente escolar, alguns estudos já preconizam avanços nesse sentido. Entretanto, algumas inquietações se fazem presentes, quando se aborda a relação entre a adoção, pelo professor, de estratégias envolvendo as novas tecnologias na minimização da violência: como as novas tecnologias poderiam atuar no cotidiano das práticas escolares, facilitando o diálogo entre educandos e educadores, diante das situações conturbadas que o ambiente educacional vem sofrendo? Como despertar, nos profissionais que atuam diretamente com projetos sociais e professores das redes de públicas e privadas de ensino, a cultura midiática como suporte para o empoderamento de suas ações pedagógicas? É possível trabalhar as potencialidades e virtudes humanas no favorecimento de condutas positivas de enfrentamento à violência escolar? Estes temas são discutidos a seguir.

A violência no contexto escolar e o empoderamento do Professor

O fazer pedagógico não é universal, por isso, há necessidade de ser repensado, se a pretensão é banir a violência das escolas. Os motivos geradores da violência escolar são diversos e variados, não se encaixando numa fórmula única para serem resolvidos. O professor assume, assim, uma função extremamente importante no que tange a desenvolver seu projeto pedagógico, sem deixar de lado o papel de mediador das relações sociais. Diante desse fato, a escola, juntamente com a comunidade acadêmica, precisa rever pontos de desconexão em seus conceitos didático-metodológicos, se quiserem assumir uma função transformadora. Dentre as diversas estratégias de enfrentamento à violência escolar, Santos (2016) aponta o empoderamento do corpo docente.

Entende-se por empoderamento, um processo que visa ao fortalecimento do sujeito. Este, empodera-se para gerar ações e condutas positivas, as quais exigem compromissos constantes, na tentativa de contribuir na formação e educação integral do ser humano. São ações sociais coletivas no sentido de capacitar a pessoa, o grupo ou a instituição, potencializando e conscientizando sobre os direitos e deveres e contribuindo para transformações nos campos sociais, políticos, culturais e econômicos (PEREIRA, 2006). Assim, o empoderamento no contexto educacional, visa à capacitação para desenvolver elementos que fortaleçam a prática docente, o encorajamento para lidar com esses recursos tecnológicos em suas aulas, despertando o desejo e o interesse pelo ato de ensinar, de maneira reestruturada e prazerosa.

Nessa direção, Santos (2016) evidencia, em seus estudos, a formação de professores e o empoderamento no mesmo rumo de uma pedagogia mais humana e libertaria, pautando-se sobre três pilares: desejo e bem-estar docente, o empoderamento e a autonomia do professor e a autoridade e amorosidade na relação com os alunos. O primeiro deles trata, *a priori*, de resgatar o encantamento pela arte docente de ensinar, de gerar práticas que construam uma educação pautada em compromissos com um modo de vida cooperativo e solidário e que resultem na ânsia de mudanças. O segundo, empoderamento e autonomia do professor, acontecerá na medida em que o educador conseguir ter consciência sobre a importância de dominar os conhecimentos técnicos, de apresentar habilidades e estratégias capazes de aprimorar a passagem de informações de modo a conter o respeito sobre a produção cultural que se desencadeia ao longo da história (SANTOS, 2016). A autoridade e a amorosidade na relação com os alunos, concerne ao uso do poder adquirido, no sentido de reaver sua autoridade em classe ao mesmo tempo em que se processa um encantamento, com base na necessidade de se apropriar de novos conceitos e meios que irão consolidar seu compromisso com atitudes e fazeres diferentes (SANTOS, 2016).

A autora ainda salienta que o empoderamento de professores não é simplesmente dar poder a eles, uma vez que isto seria limitador devido à imensidão de outros fatores que envolvem essa capacidade. A relação empoderamento e autoridade dentro da sala de aula se configura sob a ótica de limites, os quais não podem ser violados por ambas as partes, sendo baseados no equilíbrio entre

autoridade e liberdade, tendo o respeito como ponto central para essa construção. Assim, a necessidade de educar e de instruir educandos para a vida se baseia no resgate da disciplina, no respeito mútuo e no interesse pelas novidades acerca do fazer docente, voltado para a construção da cidadania.

Pode-se pensar, também, em novas abordagens dentro dos processos pedagógicos disseminados nos cursos de formação de professores, nas quais se aposte em uma formação que conduza os profissionais a serem autônomos, a pensarem na prática escolar, de modo que, diante dos entraves encontrados ou postos pelas instituições de ensino saibam reelaborar ou reinventar seus saberes. A construção de novos saberes rumo ao empoderamento de ambos, professores e alunos, se mostra na relação de parcerias com base no diálogo e respeito mútuo, como também o professor precisa estar capacitado a reconhecer nas tecnologias e saberes midiáticos um aliado no seu exercício da docência. As novas ferramentas tecnológicas podem representar, para professores e alunos, instrumentos geradores de reflexão crítica que atuam diretamente na formação do cidadão.

As tecnologias no contexto educativo

Em uma sociedade em constante processo evolutivo, percebe-se nitidamente o impacto das tecnologias alterando as dinâmicas sociais. Estas mudanças ocorrem em todos os setores da vida humana, alavancando novas perspectivas para o viver humano e afetando todos os contextos como o trabalho, o lazer e a educação.

No tocante ao trabalho, as perspectivas são alargadas com a utilização de inúmeros tipos de tecnologias capazes de imprimir mais eficiência ao se comparar com outras eras. No contexto do lazer, as tecnologias reavivam novas possibilidades de vivências prazerosas e significativas, contribuindo para ampliar a percepção subjetiva de bem-estar e o rol de atividades que podem ser reconhecidas neste campo.

Na esfera da educação, conquanto tenha havido a penetração de alguns recursos tecnológicos os quais efetivamente favorecem melhor qualidade ao processo ensino-aprendizado, estas mudanças ocorrem de modo bastante moroso. Isto é decorrente de diversos fatores, desde aspectos burocráticos, passando pela descontinuidade das ações em Políticas Públicas educacionais, até a falta de preparo adequado do Profissional para lidar com certos recursos da tecnologia.

A concepção básica de Educação deve privilegiar o exercício da cidadania, partindo do pressuposto de que as oportunidades vivenciadas na escola podem representar uma extensão da vida e, ao mesmo tempo, influenciá-la. As formas de se educar deveriam caminhar com base na possibilidade de desenvolvimento do pensamento crítico e da conscientização sobre o que efetivamente é relevante para o viver, tanto em termos materiais, quanto no tocante aos valores e competências. Os conteúdos, bem como as formas e maneiras de se educar, devem incentivar o debate sobre diferentes assuntos, promovendo reflexões que permitam o avanço das informações e do conhecimento, além da ética e dos valores humanos, os quais consistem na organização social do modo de viver.

Se estes elementos não fizerem parte constante das metas escolares, certamente isto deixará lugar para a intolerância, para os preconceitos, para

as intemperanças e para o avassalador assédio da violência. Além disso, os professores e as instituições de ensino, de modo geral, não privilegiam o foco na cidadania. Isto demanda uma postura diferenciada, tanto do sistema educacional como um todo, como também de professores mais bem preparados para lidar com as inquietudes do cotidiano. Sendo assim, é incontestável que a escola agilize os processos de mudança, acompanhando mais de perto as inovações de caráter científico-tecnológico, viabilizando novos direcionamentos para trabalhar com as questões da violência, dos valores, da cidadania e da ética. Isso porque as tecnologias são capazes de moldar o modo de viver, impactando gerações de diferentes formas e sua penetração no cotidiano das sociedades é irreversível.

Cabe, portanto, novos encaminhamentos sobre como utilizar os recursos tecnológicos para alimentar a sociedade com ferramentas que favoreçam o bem-viver, para que se possam construir novas direções e ações para o trato com os valores socialmente sustentáveis. Para que isto ocorra adequadamente, os conteúdos desenvolvidos no contexto escolar devem envolver, com amplitude, as discussões sobre o que é relevante para a vida, bem como permitir e estimular o acesso à informação utilizando diferentes ferramentas.

O modo como a tecnologia afeta a dinâmica social tem gerado estudos em diferentes áreas. Com o Decreto n. 8771/2016, elaborado para regulamentar o Marco Civil da Internet (LEI N. 12965/2014), o artigo 26, reitera a necessidade da educação digital nas escolas (BRASIL, 2014). Para além dessa perspectiva, a entrada do cinema na escola, da mesma forma, permite o avanço da cidadania (FONSECA, 2016). Porém, a viabilidade destas iniciativas, na prática, fica dependente da postura do professor, bem como de todo o sistema educacional para que seja concretizado no contexto escolar.

Também no contexto político, já existe a iniciativa da Lei Cristovam Buarque (FRESQUET; MIGLIORIN, 2015), na qual se apregoa que as instituições de ensino devem apresentar, ao menos, um filme por mês aos alunos para incentivar o conhecimento desta arte e promover debates críticos. Soares (2016) mostra que o uso das mídias na educação e a inserção das novas tecnologias ao ambiente educacional têm sido discutidos com bastante frequência e tidos como pontos centrais nos discursos das Políticas Educacionais. A comunicação abrange as relações interpessoais e coletivas, fazendo uso de linguagens e das novas tecnologias para expressar os conteúdos gerados pela cultura midiática, contribuindo para o protagonismo de educadores e educandos. Entretanto, na expectativa que isto se processe efetivamente e se concretizem, faz-se necessário compreender o contexto atual, trilhando um novo sentido para a educação, desfazendo a rigidez do ensino de outrora.

As novas tecnologias, assim como as novas mídias, fomentam a participação em uma cultura digital, aproximando alunos de conteúdos pedagógicos dinâmicos, coerentes com as necessidades atuais. Com a valorização da inserção de recursos tecnológicos à educação, vêm surgindo três novos campos teóricos, sendo um relativo à Educomunicação, outro à Psicologia Positiva, com o uso de filmes para reforço das competências morais e a Gameficação, a qual valoriza a utilização de jogos, tanto do ambiente virtual quanto em forma de adaptações destes para o mundo real, no sentido de promover reflexões sobre os valores.

Soares (2015), ao discursar sobre a Educomunicação, campo teórico-prático que faz uso de ações intervencionistas com base na educação para a mídia, ou para o uso das mídias na educação, cita a Resolução CNE/CEB n.7, de 14/12/2010 e mostra que, para se fazer um bom uso dos recursos tecnológicos e das mídias, é necessário que a escola contribua para transformar os alunos em consumidores críticos dos produtos midiáticos no sentido de usarem os recursos tecnológicos como instrumentos relevantes no processo de aprendizagem. Diante do olhar crítico e criativo concernente ao uso dos recursos tecnológicos é que a parceria de sucesso entre educador e educando pode aflorar.

Já a Psicologia Positiva, é uma teoria que mostra maneiras para se alcançar uma vida plena de significado e com saúde psíquica a partir da maximização das competências e do que a pessoa tem de melhor, minimizando seus pontos fracos. Neste sentido, essa teoria integra a utilização de filmes para ampliar a chance de percepção sobre essas competências e virtudes (PETERSON; SELIGMAN, 2004), pelo fato de os filmes serem mecanismos de comunicação e de se constituírem do lúdico, podendo, inclusive, promover a integração destas competências em prol do bem-estar emocional (NIEMIEC; WEDDING, 2012). Niemiec (2007) define critérios para que os filmes sejam enquadrados na Psicologia Positiva, como o personagem superar obstáculos com foco e determinação e o filme ser inspirador, proporcionando um estado de ânimo positivo e favorável. Nesses filmes direcionados e categorizados dentro da Psicologia Positiva, as forças de caráter estão presentes, sendo, portanto, o meio mais eficaz de se conseguir alcançar o eu interior, uma vez que são capazes de aliar os recursos audiovisuais que o filme propõe e as expectativas e competências do próprio espectador por meio de sensações e emoções provocadas e percebidas.

No cenário pedagógico, este recurso de aplicação de filmes vem sendo paulatinamente introduzido, como forma de ampliar o conhecimento aprendido em sala de aula, assim como para discutir dilemas éticos, além de promover reflexões sobre determinados temas, contribuindo para minimizar situações como a violência escolar, ou situações de vulnerabilidade social presentes nas instituições de ensino. Esta experiência vem sendo desenvolvida com êxito há algum tempo dentro do âmbito da escola, em diversas instituições pelo mundo (MARQUES; DELLAGLIO, 2013).

Quanto à Gameficação, esta estratégia viabiliza experiências bastante significativas na atualidade, por envolver os *games* (jogos digitais), os quais representam uma forma de entretenimento que atende às expectativas de pessoas de diferentes faixas etárias, sobretudo, os jovens. Suas características estão voltadas para aproveitamento dos elementos da tecnologia desses jogos, bem como suas estratégias para instigar novos arranjos cognitivos, inclusive, fora do âmbito desses jogos. O objetivo principal destas estratégias seria motivar o indivíduo a agir para solucionar determinado tipo de problema e promover aprendizados (KAPP, 2012).

Algumas dessas iniciativas utilizam as características dos jogos como o enredo envolvendo conflito, cooperação, regras, bem como sistemas de recompensa, *feedback* e interatividade, a fim de estimular o envolvimento e a motivação para uma atividade que procure solucionar um problema proposto. Além disto, esses

estímulos favorecem o protagonismo e o desenvolvimento de potencialidades para o engajamento no âmbito social ao qual os alunos pertencem. Assim, a tentativa de inserção de conteúdos de *games* e filmes no âmbito da educação já está em vigor há alguns anos, sobretudo em países mais desenvolvidos e têm sido relacionadas diferentes experiências positivas dentro e fora da escola. No Brasil, algumas iniciativas também já vêm sendo realizadas, relacionando a aplicação de *games* e filmes no contexto escolar (NAPOLITANO, 2010; SILVA, 2007).

Podem-se citar alguns projetos que obtiveram êxito em seu desenrolar. Um deles fomentava práticas para avivar a aproximação da Universidade com a escola, utilizando o espaço da própria escola, para a projeção de filmes, com posterior debate e discussões acerca da sociedade e seus valores, impactando diretamente o senso crítico dos alunos (LOURENÇO; CARMO, 2011). Em outra ação, os alunos vão ao encontro da Universidade, o que pode despertar a afinidade com artes e a valorização da cultura. Além disto, por meio do espírito lúdico e de atividades educativas disponibilizadas em ambiente não-formal de educação, ocorre a efetivação e a construção da identidade cultural, da integração, de desenvolvimento social e de novos conhecimentos (PEREIRA; FRANCO, 2015). A utilização destes filmes se torna um catalisador da interatividade entre docente, aluno e comunidade, ressoando para dentro da escola, inclusive, facilitando a reflexão, por parte dos alunos, sobre suas próprias vidas e favorecendo a criação de novas estratégias de mudanças e resolução de problemas por eles enfrentados.

Domínguez e Valle (2001) buscaram compreender a aceitação dos docentes em relação à inserção de filmes como ferramenta didática. Entre as conclusões do estudo destaca-se que apesar de dificuldades apontadas pelos professores para utilização desses recursos como a falta de habilidade no manuseio dos equipamentos ou a ausência de prática com estes recursos, os professores apresentaram uma avaliação positiva para esta utilização. Entretanto, os autores alertam para a necessidade de formação permanente, para se acompanhar a evolução dos elementos de uso e para a inclusão adequada desses recursos no contexto da aprendizagem. Deste modo, a utilização de filmes se torna um potencial para transmissão de conceitos, valores, os padrões sociais têm sido evidentes no contexto escolar, considerando-se que os valores latentes na atual conjuntura social estão refletidos nas falas e nas imagens.

Para além da consideração dos filmes como trabalhos artísticos, sua contribuição também se ressalta no contexto da educação, promovendo incentivo e conscientização sobre os valores que permeiam a cultura. Ainda que estas perspectivas já sejam de conhecimento exposto em diversos estudos. Domínguez e Valle (2001) ressaltam que os professores não utilizam regularmente esta estratégia de forma didática e as alegações vão no sentido de existirem falta de domínio sobre o recurso, falta de tempo e espaço adequados para a inserção nas aulas. Ainda assim, reconhecem que este tipo de atividade traz benefícios tanto de ordem cognitiva, pela oportunidade de reflexão e crítica, quanto de melhoria nos relacionamentos interpessoais, aspectos que geram potenciais mudanças de enfrentamento da violência na escola.

Na busca por estratégias específicas para o controle das questões ligadas à violência na sociedade e no contexto escolar, o uso efetivo de jogos e dos recursos tecnológicos e audiovisuais podem se tornar uma experiência significativa sob o ponto de vista didático-pedagógico. Nessa problematização da violência, já existem diversas iniciativas voltadas à utilização de produções audiovisuais, com condições de proporcionar uma abundante reflexão sobre o tema, contribuindo, assim, não apenas para a transmissão de conhecimento mas também, para a formação de novos valores relativos a um aluno/cidadão crítico. O uso didático das mídias na educação, em salas de aula, deve representar um meio de instigar o interesse dos alunos pelos temas abordados, ampliando o senso crítico para questionar a própria realidade (MORAN, 2007). Assim, o uso de filmes como parte integrante do projeto pedagógico da escola agrega saberes e dinamizam o processo de ensino-aprendizagem, promovendo o aprendizado, apreensão e percepção de outros saberes.

Os filmes alimentando os valores

Os filmes aplicados como intervenção de prevenção da violência escolar podem ser uma alternativa viável, visto que esses recursos são de fácil acesso e não demandam altos custos. Alguns filmes podem servir de exemplo, já que podem ser trabalhados com o intuito de promover companheirismo e cooperação dentro do ambiente escolar e estão enquadrados nas forças de caráter da Humanidade e da Justiça, englobando, respectivamente, as virtudes: amor, bondade, generosidade, cultivo, cuidado, amor altruístico, gentileza, responsabilidade social, trabalho em grupo e lealdade, elementos estes da Psicologia Positiva (PETERSON; SELIGMAN, 2004). Para a reflexão sobre estas forças e virtudes, podem ser citados os seguintes filmes e suas sinopses:

- **Pequena Miss Sunshine (2006)**- Em uma dinâmica familiar desestruturada, a filha caçula recebe um convite para participar de um concurso de beleza, fazendo com que as diferenças entre os membros da família fossem colocados de lado para ajudá-la a vencer o concurso. O filme mostra a solidariedade aliada à cooperação e amor.
- **A Corrente do Bem (2000)**- Um professor faz um desafio aos alunos para que desenvolvam um projeto que consiga mudar o mundo. Um de seus alunos cria um jogo, em que cada favor que a pessoa recebesse, o repassaria a três pessoas, e assim sucessivamente, desenvolvendo uma corrente de bondade, cooperação solidariedade e amizade.
- **Encontrando Nemo (2003)**- O peixinho palhaço Nemo é capturado por dois mergulhadores e seu pai super protetor decide ir em busca de seu filho, conhecendo novos amigos, recebendo ajuda e cooperação mútua.
- **A Lista de Schindler (1993)**- Baseado na história real do empresário alemão, Oskar Schindler, que salvou mais de mil judeus, durante o a Segunda Guerra Mundial, dos campos de concentração. O filme mostra o altruísmo, a lealdade, o amor ao próximo, a compaixão, a humildade e o companheirismo do empresário, para com estas pessoas.

- **A Espera de um Milagre (1999)**- Baseado no livro do escritor americano Stephen King, o filme mostra a estória de um agente penitenciário e sua amizade com um prisioneiro que está no corredor da morte. O prisioneiro possui dons mediúnicos que fazem com que a amizade dos dois se torne mais forte, demonstrando o companheirismo mútuo entre os dois, e a solidariedade, até o fim.
- **Milagre na Rua 34 (1994)**- Uma menina descrente da existência do Papai Noel, o encontra em uma loja de departamento, achando ser apenas uma pessoa que se fantasiou. Após alguns episódios, a menina passa a acreditar na sua existência. O filme mostra a amizade e companheirismo da menina com o Papai Noel.
- **O Milagre Veio do Espaço (1987)**- Um edifício está prestes a ser demolido por conta de um novo empreendimento, fazendo com que os moradores tornem-se unidos para reverter a situação. Além disso, contam também com a ajuda de visitantes do espaço. O filme demonstra como a união, o companheirismo, a solidariedade e a força de um trabalho em equipe conseguem alcançar os objetivos.
- **A Fantástica Fábrica de Chocolate (1971)**- Um menino pobre encontra um bilhete para ganhar chocolates de uma fábrica, pela vida toda, além de poder conhecê-la. No entanto, o dono da fábrica não é nada amigável. O filme traz a mensagem de que mesmo a pressões externas, existe a possibilidade de superar os desafios, principalmente, quando se tem o apoio de amigos (NIEMIEC; WEDDING, 2012).

Para oportunizar o protagonismo dos alunos dentro da proposta de utilização de filmes, podem ser sugeridas as seguintes estratégias:

- Reuniões periódicas com professores e representantes de alunos, para a seleção dos filmes e temas a serem abordados;
- Elaboração conjunta das regras para participação, divisão de trabalhos em equipes, indicação de responsáveis pela organização do local, pela divulgação e busca de possíveis patrocínios e da lista de convidados;
- Utilização de dinâmicas de grupo com o intuito de promover um ambiente favorável e descontraído para as pessoas se exporem e participarem de forma efetiva dos debates. Essas dinâmicas podem, também, salientar as questões principais das mensagens dos filmes e suas relações com a realidade da escola;
- Divulgação, que pode envolver desde cartazes elaborados pelos alunos com figuras alusivas ao tema do filme até a criação de uma rádio ou de mensagens em sistemas de som da escola;
- Incentivo à produção de filmes de curta metragem a partir do uso de câmeras, celulares ou *tablets* com base em tema selecionado, o qual tenha alguma relação com o cotidiano dos alunos, para que estes sejam protagonistas de suas próprias histórias;
- Convite destinado a pessoas da comunidade, autores e escritores, o que valoriza a atividade e deve ser feito pelos próprios alunos;
- Unir a exposição dos filmes a atividades posteriores às seções utilizando a criação de ilustrações, gravuras, desenhos e pinturas, além de elaboração de releituras sobre o enredo do filme, permitindo fixar a mensagem temática desejada.

Os filmes, dessa maneira, se encaixam como uma possibilidade efetiva na grade curricular da escola, podendo ser explorados nas mais diversas disciplinas, assim como os games e os jogos adaptados do virtual ou tradicionais que, pelos conteúdos disseminados, também podem ser utilizados como uma ferramenta positiva junto ao projeto pedagógico. Os mesmos são abordados a seguir.

Games, jogos e propostas pedagógicas alimentando a cooperação

Nas aulas de Educação Física, comumente, são trabalhados os jogos, cujo princípio básico é a necessidade da vitória e da derrota, seja num simples jogo de “queimada” ou de voleibol. Nestas ocasiões, muitas vezes ocorrem as primeiras manifestações de agressões e, até mesmo, violência, sendo que o professor nem ao menos percebe ou reconhece os possíveis impactos na formação de seus alunos. Todavia, é por meio de fatos como estes que se torna compreensível a premente intervenção do professor com os alunos por meio de reflexões, discussões e propostas de atividades alternativas que possam ir na contramão daquelas já vivenciadas por eles em outros contextos durante o dia a dia impregnado de um caráter competitivo e de conflitos (ZAKALUKA; LIMA, 2016).

Entre as estratégias que poderiam ser utilizadas neste sentido, estão as atividades e jogos cooperativos, cujos objetivos e ações são comuns e compartilhados por todos e os resultados podem beneficiar todo um grupo, não apenas um único membro do mesmo (BROTTO, 2001). As atividades caracterizadas como cooperativas podem contribuir diretamente na construção de valores, nas condutas inclusivas, na capacidade do olhar para o outro, no desenvolvimento da autoconfiança e na confiança do grupo. Em suma, contribuem para o desenvolvimento de condutas cidadãs, em oposição à violência.

No intuito de contribuir para ampliar o repertório de possibilidades de desenvolvimento de estratégias para minimizar a violência na escola, assim como os filmes, são apresentadas, a seguir, diversas opções de atividades (*games*, jogos e propostas pedagógicas). Estas sugestões podem ser adaptadas para a realidade de cada escola, visando à efetividade nas propostas:

● **Violetas: Cinema & Ação:** Proposta criada para atender à demanda da situação de violência vivenciada por mulheres no Brasil. Este jogo cooperativo, de tabuleiro e de estratégia, possui um campo simbólico, lúdico e social e é dividido em regiões e cidades brasileiras que possuem nomes de mulheres. Os participantes representam personagens que lidam com a violência contra a mulher, dentre eles, o educador, o operador de direito, o integrante de políticas públicas/profissional de saúde e o cidadão do movimento de mulheres. À medida que os jogadores consideram as diversas facetas da violência por meio dos questionamentos de gênero na forma de cenas de filmes e da proposta da elaboração de estratégias para a defesa da cidadania, conseguem conter e combater a violência, ainda que provisoriamente, caminhando em direção à vitória (PIRES et al., 2016). Sendo assim, por meio deste jogo, os participantes podem refletir sobre a questão de gênero e a violência

feminina, contribuindo diretamente para a educação de valores e a construção de condutas mais humanas e cidadãs.

● **Games For Change:** *webjogos* ou *videojogos* criados pela rede *Games For Change*, organização sem fins lucrativos foi criada em 2004 e chegou na América Latina em 2011, liderada por um grupo de Pesquisa da USP, Cidade do Conhecimento e uma parceria com a *AMD Foundation – Changing the Game* e a Fundação Volkswagen. O objetivo principal é proporcionar, pelo mundo, a possibilidade da criação de jogos que possam disseminar conhecimento científico, versando sobre temas diversificados como a utilização benéfica das tecnologias e a perspectiva de se criar algum impacto social na vida de crianças, proporcionando, ao mesmo tempo, diversão e a formação de indivíduos mais autônomos e reflexivos sobre o mundo (*GAMES FOR CHANGE*, 2011). A proposta de criação é direcionada ao um público diversificado, como pesquisadores, empresários, educadores e também estudantes e outros interessados, não apenas a utilização dos diferentes tipos de jogos, mas também o próprio processo da criação de um jogo possibilita vias que podem ser utilizadas pedagogicamente, como ferramentas críticas humanitárias (*GAMES FOR CHANGE*, 2016). Um exemplo de jogo é o *Family of Heroes*, o qual tem como objetivo assumir a representação de personagens de uma família e ajudar seus membros, os quais passaram por situações de guerra, sofreram e ainda sofrem com os impactos pessoais derivados como o estresse, as manifestações suicidas e a depressão. Assim, o participante, para alcançar a vitória, precisa ir fazendo escolhas que possam conduzir a família para caminhos mais pacíficos (MELLO, 2012).

● **Run 4 Unity:** evento que objetiva a criação de propostas que possam ser direcionadas a condutas pela paz. Para isso, jovens e adolescentes de diversas culturas, etnias, com ou sem convicção religiosa, se organizam periodicamente, protagonizando um revezamento esportivo mundial (RUN4UNITY, 2016). A ideia é que, durante uma hora (11h às 12h nos diferentes fusos horários) os participantes realizem atividades esportivas, como caminhadas, corridas, ciclismo, dentre outras, além de ações solidárias e de cidadania ativa, deixando marcas na localidade que residem. Assim, ao final de cada hora, as cidades e/ou comunidades presentes no primeiro fuso horário do mapa mundial passam o bastão para os do segundo, e assim sucessivamente, até que todos os participantes de todos os fusos tenham conseguido, cooperativamente, deixarem registradas marcas contra a violência e de propostas benéficas à sociedade. Os impactos desencadeados por esta proposta abarcam benefícios relacionados à prática da atividade física, à construção do olhar para o outro, o qual também faz parte da sociedade e a reflexão sobre práticas que implicam diretamente na construção de valores (RUN4UNITY, 2016). Esta iniciativa pode ser gerada na escola para incentivar a sensação de contribuição conjunta para um mundo melhor.

● **CoolKit - Jogos para a não-violência e para a igualdade de gêneros:** tem como objetivo combater a violência doméstica por meio da reeducação de agressores, da conscientização dos membros de um grupo e da formação de pessoas de organizações públicas e privadas, para que possam discutir e refletir sobre a temática. O *CoolKit* refere-se a uma proposta lúdico-pedagógica, baseada em atividades e jogos tradicionais, como o cara ou coroa, por exemplo, e de caráter

cooperativo, de modo a permitir que ocorram discussões referente a gênero e como trabalhar na gestão de conflitos que constantemente ocorrem acerca da temática entre jovens e adolescentes (ROJÃO, et al., 2011). Estas estratégias apresentam-se como vantajosas para utilização pedagógica no processo de formação do indivíduo, contribuindo para uma aprendizagem colaborativa e na formação de competências, as quais possam ultrapassar àquelas físicas e intelectuais, favorecendo, também as competências sociais.

● **Webgames com o corpo:** Proposta criada pelo Laboratório de Estudos do Lazer – LEL do Departamento de Educação Física da UNESP- Campus de Rio Claro – cuja ideia é a transposição dos jogos eletrônicos, ou que provêm do ambiente virtual, para o modo presencial, ou seja, adaptar jogos dos *videogames*, aplicativos e *online* para uma realidade vivenciada com o corpo, incentivando a prática da atividade física e minimizando o sedentarismo ao mesmo tempo em que proporcionam diversão e entretenimento e possibilitam a promoção de reflexões sobre a adequação para resolução de problemas e conflitos (SCHWARTZ, 2015). Alguns exemplos de *Webgames* com o corpo utilizam a característica dos jogos cooperativos e semi-cooperativos, os quais, embora tenham caráter competitivo, ressaltam a colaboração necessária entre os membros de um grupo, para se chegar à vitória. Alguns exemplos desses jogos podem ser o *Snake* com obstáculo, adaptado do tradicional jogo *Snake*, no qual o objetivo é fazer a cabeça da cobra conquistar todas as partes de seu corpo (que, na adaptação, são os demais participantes do jogo), formando uma grande cobra, sem deixar ninguém de fora. Para isso, a cobra deve ultrapassar diversos obstáculos até que todos os participantes do grupo estejam unidos (RODRIGUES; JACOBASSI, 2015). Outro exemplo é o *Tetris*, no qual o objetivo é preencher, com o próprio corpo, o máximo de linhas possíveis de um grande retângulo disposto no espaço, dividido em quadrados menores. Assim, os alunos são divididos em duas equipes, um por vez recebe uma carta com o desenho da peça que deve fazer, correm como em uma estafeta até o retângulo e imitam a peça. Isto exige trabalho em grupo, para auxiliar a peça a ocupar o maior número de linhas horizontais e se fazer a pontuação elevada, incentivando a atenção, concentração e a coletividade (AURIEMO, 2015). A adaptação dos jogos pode ser instigada pelo professor, mas criada juntamente com os alunos de forma que todos possam se sentir envolvidos no processo de construção e, inclusive, na elaboração das regras. É importante que sejam adaptados jogos de interesse dos próprios alunos. Assim, se por ventura os alunos trouxerem jogos que componham alguma característica que remeta à violência, o professor pode trazer esta reflexão aos alunos, abrindo para discussões e incentivando-os a pensarem em alternativas diversificadas para adaptar a estrutura do jogo, aprimorando-o.

O desenvolvimento conjunto de todas estas propostas é imprescindível quando se trata de educação em valores e o processo formativo da cultura contra violência e a minimização da mesma. Sendo assim, é necessário que haja um trabalho estratégico e conjunto entre professores, coordenação, alunos e comunidade escolar, para que as responsabilidades de cada segmento possam ser reconhecidas e a tarefa seja consolidada positivamente.

Considerações finais

É fato que essas ações que ultrapassam o cotidiano da escola não ocorrem sem conflito. Arendt (2016) já alertava que o papel político da educação não pode gerar um novo projeto de ordem social, visto que esta se propõe a apresentar o mundo velho ao sujeito que é novo. Entretanto, a escola possui o poder de promover e fomentar a leitura crítica do mundo que é velho, sem estereotipar o que é novo, deixando a cargo das novas gerações essa avaliação. O reconhecimento desse futuro, que está a se desenvolver, depende desses novos atores sociais, que saberão distinguir o que levar do mundo velho para o mundo novo, conduzindo a uma educação diferente da atual aplicada ao sistema educacional.

Portanto, torna-se importante buscar novas formas para sensibilizar o professor sobre as vantagens da utilização de estratégias apoiadas em *games* e filmes como recursos didáticos, reorganizando e atualizando sua prática. A superação dos entraves, geralmente, pode ser feita mediante a vontade de imprimir mudanças, buscando parcerias que possam suprir materialmente o que falta e buscar patrocínios para ampliar o que já existe.

Da sensibilização, decorrem novos significados sobre esses recursos, tendo por base a inovação, o processo de ação-reflexão-ação para incrementar suas práticas e ampliar o trabalho em equipe. A perspectiva de colocar em discussão os questionamentos latentes pertencentes à vida dos alunos, os ajuda na elaboração de melhor avaliação, processamento e criação de soluções alternativas. Entretanto, ao se utilizarem os jogos e os filmes como recursos didáticos, é importante que o aluno não assuma um papel apenas passivo de espectador em que o professor é que expressa suas impressões sobre o tema do jogo ou do filme. O docente deve estimular o aluno a participar de todo o processo de construção da ação, desde a discussão do tema a ser abordado, até a avaliação da atividade, fazendo-o utilizar as bases teóricas de seu domínio, para construir novos conhecimentos, como protagonistas e cidadãos. Nesta direção, ao empoderar-se de seu verdadeiro papel de mediador, trazendo para a sala de aula práticas alternativas e inovadoras, assinaladas pela troca mútua de conhecimento, poderá contribuir para a formação de alunos e cidadãos mais autônomos e reflexivos.

Em síntese, reitera-se a eficácia da utilização de jogos e filmes como recursos pedagógicos, para refletir sobre a presença da violência no contexto escolar e na elaboração de formas de minimização da mesma com base no protagonismo dos alunos e na construção coletiva das soluções viáveis para cada escola em particular. Há ainda a demanda por novos estudos e ações, os quais possam ampliar a compreensão sobre o valor dos filmes na implementação subjetiva dos valores e competências humanas.

Referências

A FANTÁSTICA Fábrica de Chocolate. Intérpretes: Gene Wilder, Jack Albertson, Peter Ostrum, Roy Kinnear, Denise Nickerson, Leonard Stone, Julie Dawn Cole, Paris

Themmen, Nora Denney. [s.l.] Estados Unidos: Paramount Pictures, 1971. (100 min.), son., color.

A CORRENTE do Bem. Intérpretes: Kevin Spacey, Helen Hunt, Haley Joel Osment e Mais. [S.l.] Estados Unidos: Warner Bros, 2000. (123 min.), son., color.

À ESPERA de um Milagre. Intérpretes: Tom Hanks, Michael Clarke Duncan, David Morse, Bonnie Hunt, Barry Pepper. [S.l.] Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 1999. (188 min.), son., color.

A LISTA de Schindler. Intérpretes: Liam Neeson, Ben Kingsley, Ralph Fiennes, Caroline Goodall, Jonathan Sagall, Embeth Davidtz. [S.l.] Estados Unidos: Universal Pictures, 1993. (195 min.), son., color.

ABRAMOVAY, M.; CASTRO, M.G.; PINHEIRO, L.C.; LIMA, F.S.; MARTINELLI, C.C.. **Juventude, violência e vulnerabilidade social na América Latina:** desafios para Políticas Públicas. Brasília: UNESCO, BID, 2002. 192 p. (Edições UNESCO BRASIL).

ARENDRT, H. **A crise na educação.** 2016. Disponível em: <http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/otp/hanna_arendt_crise_educacao.pdf> Acesso em: 8 nov. 2016.

AURIEMO, D. F. Webgames aplicados à Educação Infantil (pré-escolares de 4 a 5 anos). In:

SCHWARTZ, G. M.; TAVARES, G. H. (Orgs.) **Webgames com o corpo:** vivenciando jogos virtuais no mundo real. São Paulo: Phorte, 2015. p. 25-35.

BRASIL. Lei nº 12965, de 23 de abril de 2014. Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil. **Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil**, Poder Executivo, Brasília, DF, 23 abr 2014. Seção 1, p. 1. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l12965.htm>. Acesso em: 14 nov. 2016.

BROTTO, F. O. **Jogos cooperativos:** O jogo e o esporte como um exercício de convivência. 3. ed. Santos: Projeto Cooperação, 2001.157p.

CAMPOS, P.H.F.; TORRES, A.R.R.; GUIMARÃES, S.P. Sistemas de representação e mediação simbólica da violência na escola. **Revista Educação e Cultura Contemporânea**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 2, p.109-132, 2016.

DOMÍNGUEZ, M. C. P.; VALLE, M. V. M. Respuestas docentes sobre el cine como propuesta pedagógica. Análisis de la situación en Educación Secundaria. **Teoría de la Educación**, Salamanca, v.13, n.15, p.233-255, 2001.

FONSECA, V. A. Cinema, educação e estado: a inserção LEI 13.006 e a obrigatoriedade da exibição de filmes nas escolas. **Laplage em Revista**, Sorocaba, v.2, n.1, p.138-145, 2016.

FRESQUET, A.; MIGLIORIN, C. Da obrigatoriedade do cinema na escola, notas para uma reflexão sobre a Lei 13.006/14. In: FRESQUET, A. (Org) **Cinema e educação:** a Lei 13.006 Reflexões, perspectivas e propostas. Belo Horizonte: Universo Produção, 2015. p. 4-23.

GALTUNG, J. Três formas de violência, três formas de paz. A paz, a guerra e a formação social indo-europeia. **Revista Crítica de Ciências Sociais**, Coimbra, v.1, n. 71, p.63-75, 2005.

GAMES for change. 2016. Disponível em: <<http://www.gamesforchange.org/about/>>. Acesso em: 7 nov. 2016.

GAMES for change. Jornada games for change. 2011. Disponível em: <[501](http://posftp.</p></div><div data-bbox=)

metodista.br/gamesforchange/concurso.html>. Acesso em: 7 nov. 2016.

KAPP, K. **The Gamification of Learning and Instruction**: game-based methods and strategies for training and education. Pfeiffer & Company: Wiley, 2012.302p.

KRUG, E. G. **Relatório mundial sobre violência e saúde**. Genebra: Organização Mundial da Saúde, 2002.

LOURENÇO, E. A. S.; CARMO, O. A. Cinema na escola. **CAMINE**: Caminhos da Educação, Franca, v. 3, n.1, p. 1-8, 2011.

MARQUES, L. F.; DELLAGLIO, D. D. Relações com a escola e fatores psicossociais positivos na adolescência. In: COLAÇO, V.F.R.; CORDEIRO, A.C.F. (Org.). **Adolescência e juventude, conhecer para proteger**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2013, p. 81-102.

MEDEIROS, M.C.S.; BARBOSA, M.P. Vulnerabilidade social, percepções de riscos e desastres: conceitos e abordagens no/do urbano. **Revista Brasileira de Geografia Física**, Recife, v.9, n.1, p.144-162, 2016.

MELLO, J. Game ensina como sobreviver em tempos de crise. **Revista Galileu**, 2012. Disponível em: <<http://revistagalileu.globo.com/Revista/Common/0,,EMI309912-17770,00GAME+ENSINA+COMO+SOBREVIVER+EM+TEMPOS+DE+CRISE.html>>. Acesso em: 6 nov. 2016.

MINAYO, M. C. S. **Violência social sob a perspectiva da saúde pública**. Rio de Janeiro: Departamento de Ciências Sociais da Escola Nacional de Saúde Pública, 2010.

MORAN, J. Como utilizar as tecnologias na escola. In: NJAINE, K.; ASSIS, S. G.; CONSTANTINO, P. **A educação que desejamos**: novos desafios e como chegar lá. São Paulo: Papyrus, 2007.p.101-111.

NAPOLITANO, M. **Como usar o cinema na sala de aula**. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2010 .250p.

NIEMIEC, R.M. What is a positive psychology film? (Review of film The Pursuit of Happiness). **PsycCRITIQUES**. Contemporary Psychology: APA Review of Books, Washington, v. 52, n. 38, p.18-24, 2007.

NIEMIEC, R.M.; WEDDING, D. **Psicologia positiva dos filmes**: usando filmes para construir virtudes e características fortes. [Tradução Sonia Strong]. Barueri: Novo Século, 2012.455p.

O MILAGRE da Rua 34. Intérpretes: Richard Attenborough, Mara Wilson, Elizabeth Perkins, Dylan McDermott, J.T. Walsh. [S.l.] Estados Unidos: 20th Century Fox, 1994. (114 min.), son., color.

O MILAGRE Veio do Espaço. Intérpretes: Hume Cronyn, Jessica Tandy, Frank Mcrae, Elizabeth Peña. [S.l.] Estados Unidos: Universal Studios, 1987. (106 min.), son., color.

OLIVEIRA, M.C.M.; NEVES, C.C.H. O direito à educação e à assistência social de crianças em situação de vulnerabilidade social. **Revista Jurídica Uniandrade**, Curitiba, v.25, n.2, p.1337-1371, 2016.

PEQUENA Miss Sunshine. Intérpretes: Greg Kinnear, Toni Collette, Abigail Breslin, Steve Carell, Paul Dano, Alan Arkin. [S.l.] Estados Unidos: Fox Film do Brasil, 2006. (101 min.), son., color.

PEREIRA, A. R. M.S.; FRANCO, M. C. "Cinema na escola": a experiência da inter-relação universidade e educação básica em Ituiutaba, Minas Gerais, Brasil, no período 2012-2014. **Em Extensão**, Uberlândia, v. 14, n. 2, p. 143-154, 2015.

- PEREIRA, F.C. **O que é empoderamento (empowerment)**. 2006. Disponível em: <<http://educacaosocialfundhas.blogspot.com.br/2006/06/o-que-e-empoderamento-empowerment.html>>. Acesso em: 10 nov. 2016.
- PETERSON, C., SELIGMAN, M. **Character strengths and virtues: a classification and handbook**. Washington: American Psychological Association, 2004. 816p.
- PIRES, M. R. G. M.; SILVA, L. V. S.; FONSECA, R. M. G. S.; OLIVEIRA, R. N. G.; GESSNER, R.; GOUVEIA, E. P. Ludicidade, gênero e poder no jogo de tabuleiro Violetas: cinema & ação no enfrentamento da violência contra a mulher. **CIAIQ2016**, [S.l.], v. 2, p. 821-830, 2016. Disponível em: <<http://proceedings.ciaiq.org/index.php/ciaiq2016/article/view/827/813>>. Acesso em: 06 nov. 2016.
- PROCURANDO Nemo**. Intérpretes: Albert Brooks, Ellen Degeneres, Alexander Gould, Willem Dafoe. [S.l.] Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 2003. (100 min.), son., color.
- RIBEIRO, V.M.; GUSMÃO, J.B. Uma análise de problemas detectados e soluções propostas por comunidades escolares com base no Indique. **Estudos em Avaliação Educacional**, São Paulo, v. 22, n. 50, p. 457-470, 2011.
- RODRIGUES, N. H.; JACOBASSI, L. Webgames aplicados na Ginástica Laboral. In: SCHWARTZ, G. M.; TAVARES, G. H. (Orgs.) **Webgames com o corpo: vivenciando jogos virtuais no mundo real**. São Paulo: Phorte, 2015. p. 143-155.
- ROJÃO, G.; ARAÚJO, T.; SANTOS, A.; MOURA, S.; CARREIRA, R. **Coolkit: Jogos para a Não-Violência e Igualdade de Gênero**. Corvilhã: Coolabora, 2011. 100 p.
- RUN 4** unity. 2016. Disponível em: < <http://www.run4unity.net/2016/pt-pt/run4unity/>>. Acesso em: 9 nov. 2016.
- SANTOS, C. **Formação de professores: compromisso com empoderamento e autoridade**. 2016. 95f. Dissertação (Mestrado em Educação – Área de Ciências Humanas e Sociais). Universidade do Oeste de Santa Catarina, Joaçaba, 2016.
- SCHNEIDER, J.K. Violência na escola a partir da perspectiva docente. **Eventos Pedagógicos**, Sinop/Mato Grosso, v. 7, n. 2, p. 822-842, 2016.
- SCHWARTZ, G. M. Histórico, definição e criação dos Webgames com o corpo. In: SCHWARTZ, G. M.; TAVARES, G. H. (Orgs.) **Webgames com o corpo: vivenciando jogos virtuais no mundo real**. São Paulo: Phorte, 2015. p. 15-21.
- SILVA, R. P. **Cinema e educação**. São Paulo: Cortez, 2007. 222 p.
- SOARES, I.O. A educação possível: uma análise da proposta curricular do MEC para o Ensino Básico. **Comunicação & Educação**, São Paulo, v.21, n.1, p.13-25, maio 2016. Disponível em: <<http://www.periodicos.usp.br/comueduc/article/view/110451/112708>>. Acesso em: 07 nov. 2016.
- SOARES, I.O. A Educomunicação, em diálogo com as tecnologias, na Educação Básica. **Comunicação & Educação**, São Paulo, v.20, n.2, p.7-14, out. 2015. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/102310/103970>>. Acesso em: 07 nov. 2016.
- ZAKALUKA, M. R.; LIMA, C. V. Jogos cooperativos e violência escolar: uma proposta complementar na formação do curso normal. In: HASPER, R.; PIJAK JÚNIOR, C. E.; SILVA, M. H. S. (Orgs.) **Os desafios da escola pública paraense na perspectiva do professor PDE**, 2013. Curitiba: SEED-PR, 2016, p. 1-27.